家用电脑与游戏机



2000 - 5

封面视点
魔鬼英豪

称霸四海
霹雳小组Ⅲ
春秋英雄传 攻略
异域镇魂曲 攻略

中档 3D 卡选购
走近 Intel i8x0
3dfx Voodoo5 样品
中科散热套装风扇
帝盟 Monster MX400 声卡

中文版
魔鬼英豪
REVENANT



ISSN 1005-6793
05>
9 771005 679003

轰鸣的机车带你走进21世纪经营模拟游戏的王国！

铁路大亨Ⅱ

二十一世纪

中文版



令人激赏不已的全新要素：

- 18个来自20至21世纪颇具挑战性的全新任务
- 更丰富的工、农业网络，包括兵工厂、飞机场和酿酒厂等在内的各种全新建筑
- 融化的南极洲、洪水泛滥的美国、干枯的地中海等各种全新的地形地貌
- 各款最先进的高科技机车，使你的铁路帝国如虎添翼
- 天堑变通途！新加入可连接大陆的海峡大桥，使两地运输更加快捷
- 可直接导入前作中所有战役模式的任务，方便玩家使用

新天地倾力汉化，完整中文光盘版 5月隆重上市 晶彩装 超值价25元

本游戏无需《铁路大亨II》即可运行。

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036
销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042



《春秋英雄传》

——一个真正基于中华文化底蕴的国产武侠RPG

春秋乱世五国纷争的中国历史长河，鬼神交织的远古神话

是接受宁小白正义的挑战？

还是承继易怀沙与生俱来的仇恨？

或是和晴楚儿一起找寻生命和感情的真谛？

《虚拟人生》开发小组担纲制作，三个各成系统却又暗中交织的冒险历程,原创剧本演绎爱恨纠葛

俊男美女的主人公形象,精美的游戏画面,暗黑式的战斗方式，让你深深沉浸在这个远古的中国

特别赠送精美主题贴纸、壁纸屏保、《劲爆极限滑雪》游戏Demo

并可参加大抽奖,获得价值2000元的豪华珍藏版 《金庸武侠全集》

晶彩装超值价35元，好评热卖中！

《劲爆极限滑雪》

——一次无与伦比的极限滑雪体验

- 绝无仅有的自由感受，完全开放式的路线，让你真正体会到极限滑雪的魅力。
- 时髦的空中花样，疯狂的空翻旋转，让你在飞跃悬崖的刹那欣赏到自己矫健的身姿。
- 别致的环境、真实的地形、变化的天气和艳丽的光影，让你感受大自然的巧夺天工。
- 火爆的电子乐、说唱乐和非主流摇滚将把你跳动的运动神经融合在茫茫的冰天雪地中。
- 量感、质感、速度感、华丽的画面和激动人心的动作评分系统，将带给你完整的街机感受，让你兴奋、让你疯狂、让你大叫过瘾！
- 多个神态迥异的人物、十余种性能各异的滑雪板和充满挑战的网络竞赛。



新天地最新运动类游戏现已隆重上市，**50元**全新晶彩装将把你带入这一极限运动的代表中，让你那耀眼的运动风采人人看得到！

销售详情请联系以下分销商：

昆明黑马0871-5118590	辽宁华储024-23882911	南京正龙图025-3350862	济南三联0531-6086351
昆明威豪0871-5168950	杭州南北0571-8073048	广州思富特020-87509952	广州黑马020-87518108
广州天高行020-83790899	杭州美迪0571-8271301	哈尔滨华富0451-2549730	武汉天问027-87874577
上海农工商021-63226198	哈尔滨三恩0451-2512066	河南希望0371-5728136	汕头华兴源0754-8166697
陕西辉煌029-7899833	哈尔滨瑞利0451-2308066	长春恒宇0431-5677065	南京探路人025-3372172
哈尔滨希望0451-2510446	上海电子021-62471281	武汉华软027-87874169	南京十佳025-3229923

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036
销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

游e苑
亿唐游戏精品网

游E苑网址：Http：// Game．etang

亿唐游e苑正式开通



新闻栏目完全追踪游戏界的最新动态，从上市排行榜到销售排行榜，从PREVIEW到图片应有尽有。

资料库特约天骄、枫铭轩等知名工作室撰稿，给你一个专业而又全完全的资料库，无论是简单的REVIEW、秘技、补丁还是复杂的攻略，游戏背景介绍都时刻追击最新上市游戏。还将推出游戏文化史介绍，让玩家从历史的角度了解每类游戏，了解欧美、日本游戏的发展史。

游戏公司与网站介绍栏目为您提供搜索游戏相关消息更快捷的途径，为您介绍国内所有游戏网站及其栏目特色，在此您可以直接与全中国尽百个网站直接联通。

精品游戏栏目深度挖掘热门游戏精髓，大航海时代、极品飞车、星际争霸、雷神之锤等等，无一不力求内容绝对权威与完善。网络对战类游戏更组织大量技术指导、战例分析，并特邀战网高手、大赛冠军、北京雷神等知名玩家主持战术论坛、讲解经典赛事。想成为游戏高手？这儿是不容错过的栏目！

我们的玩家社区由中国职业游戏玩家联盟CPGL主持，包括全国各个著名游戏站队，职业的游戏竞赛活动，和国际职业游戏玩家组织及比赛全面接轨。职业QUAKER，星际高手，加入我们的战队，参加我们的比赛，为中国争光。职业游戏玩家，到这里来！

www.etang.com

etang 亿唐

今天你有否 etang



SAMURAI SPIRITS
霸王丸地狱变



TRANK software 中青旅创先软件公司

CYBER FRONT

The Future Is Now SNK

史上经典格斗大作 原厂移植

简体中文版

型
侠RPG
新的战斗方式
足立体感与临场感
您能发挥最大的战斗力

炽
烈性
超武侠RPG
浩天憾地的传说
错综复杂的故事剧情
创新的玩家特殊操作方法

真侍魂

圣比尔软件
简体中文版
戰神紀事

全面上市热销
每款仅售

29.9元

圣比尔软件
简体中文版
侠客英雄传

全国总代理
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦12层
邮编：100080
电话：(010)86243008 转 8030
免费咨询电话：800-8108848
http://www.8848.net
E-mail: zxm@8848.net

珠穆朗玛 http://www.8848.net

www.8848.net 电子商务@中国

网络！网络！网络！

上个周末又看了一遍关于二战时日本偷袭珍珠港的电影《虎！虎！虎！》，于是就有了这次卷首语的题目，这也是目前网络给我留下的印象，充满激情但又有些茫然。

Chance 过去除了在编辑部上网外，家里一直使用一个 56K 的 MODEM 和"世界"保持联系。可惜那条电话线非常不争气，最高只能让 MODEM 跑到 26K。没错，连标称的一半都不到！偶然发飙到 28K，也必定在 15 分钟后把我从网上踢下来，断掉连接。所以那时在家里上网，对我而言不过就是收收信，打个 ICQ，闲来到聊天室和 BBS 喷口水……至于 B2C 的网上购物、网络社区生活、主页冲浪和 My Favorite——网络游戏，根本是镜花水月而已。然而这一切随着今年春节新安装了 ISDN 开始，有了显著的改变！不去管复杂的技术细节，我时常幻想着那些过去很不听话的电子数据们，现在在 ISDN 的高电压作用下，老老实实地在我的网络线路上进进出出。

于是我开始在深圳的 WOLF 服务器上和真实的对手大战《QUAKE3》，两个月下来，居然在排行榜上看到了自己的 ID；开始找一个自己喜欢的社区安家落户；开始网上购物——到目前为止已经有了 3 次成功和 2 次不成功的经历——我对此喜忧参半；顺带还通过 YABUY 的二手交易卖掉了一片换下来的 Voodoo2。我安装了 Media Ring Talk 的通讯软件，和上海的朋友用麦克风加音箱对着"贫"；并且申请了一个帐户，用电脑直接和在日本的姐姐通话（她还没有 PC），0.11 美元/分的价格比电信部门的 4.8 元/分的 IP 国际长途电话费可便宜了不少！这样做的第一个好处就是，我前后几次，用近两个小时的国际长途，在电话里和姐姐敲定了她在大阪如何从东京订购一套 DELL 电脑。在过去，我实在没勇气用普通电话连接这么长时间的国际长途！

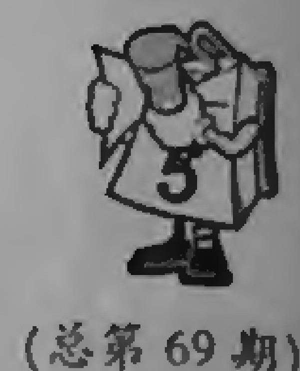
不过就象你能猜到的那样，网络并不总是"看上去很美"！每逢周末，我的 ISDN 就变得相当"迟钝"——许多网络爱好者因为各种原因，常常只在这时上网冲浪。基于这样的状况，连 163 的带宽都会在蜂拥的网民面前捉襟见肘，我怀疑其他 ISP 能否"将上网进行到底"，还是会变成"将连接速率减慢到底"。网络购物也不那么一帆风顺，我在 8848 和 EC123 分别订购的一套反病毒软件和 IP 电话卡至今仍不见踪影。看中了一款柯达 DC215 数码相机，作为"家用玩具"蛮合适，2900 元是我找到的最低网上价格。然而这个计划最终却以我自己亲自去中关村用 2750 元买到而结束。网络在把一些事情变得简单的同时，把另一些事情变复杂了：我开始关注个人信息的保密，考虑安装什么样的防火墙最好……

Chance 不是个老资格的网虫，恐怕连网迷都算不上。我很少去各个网站的"情感讨论区"或类似的 BBS 上唧唧歪歪，这很大程度影响了我和网络间的"亲密接触"。它更象个很实用的工具，而不是"爱人"，但我真的很喜欢网络。我期盼可以早些用上宽带网，可又讨厌 CABLE MODEM 的共用带宽和 ADSL 的 6 公里中转站限制。

生活充满激情，网络改变生活！



Chance



家用电脑与游戏机

(总第 69 期)

目 录



游戏是通往电脑世界的捷径

主　　编：[illegible]

常务副主编：孙百英

专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉　谷　岩　宋润方　黄　磊

美术编辑：单　非　赵庆琨

责任编辑：[illegible]

电　　话：编辑部 010－68728137

发行部主任：宋爱华

发 行 部：010－68728132

广 告 部：010－68728133

传　　真：010－68728134

通 信 处：北京 813 信箱（100037）

业务/稿件：fcgm@ fcgm. com. cn

读者信箱：reader@ fcgm. com. cn

WWW 主页：http: / /www. fcgm. com. cn

捷径公司：（门市部）北京海淀区阜城路 8 号（西侧平房）（100830）

邮购地址：北京 813 信箱（100037）

主办单位：科学普及出版社

国内发行：北京市报刊发行局

国外发行代号：1359M

订　　阅：全国各地邮局

刊　　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP

邮发代号：82 － 622

印　　刷：北京外文印刷厂

广告许可证：京西工商广字第 0010 号

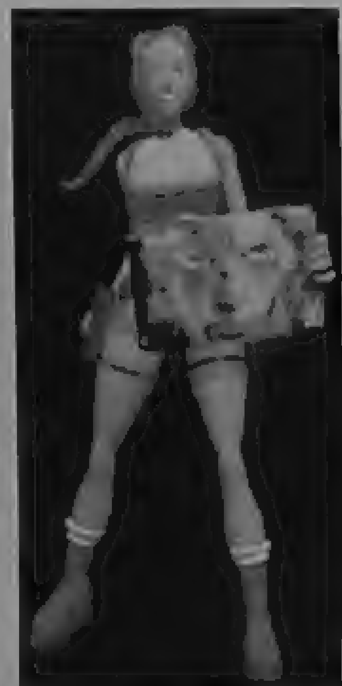
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层（可通信）

邮　　编：100037

定　　价：6. 80元

《古墓丽影》电影版班底敲定

日前，《古墓丽影》电影版已经确定由派拉蒙影业公司负责拍摄，该游戏的发行公司 Eidos 也已正式宣布将由曾经获得奥斯卡最佳女配角奖、SAG 奖以及 3 次金球奖的女演员 Angelina Jolie 出演劳拉。导演将是 Simon West，他曾执导过《将军的女儿》(The Generals Daughter) 和《空中监狱》(Con Aire) 等影片。该片将于今夏在伦敦外景地 Pinewood Studios 开拍，Lawrence Gordon、Lloyd Levin 和 Colin Wilson 为制片人，Eidos 执行长官将担任执行制片。Bobby Klein 为联合制片人，剧本则由 Pat Mussett 和 John Zinman 负责撰写。



韩国的 E3—GAMEX 2000

4 月 3 日，韩国政府宣布将于 5 月 1 日至 7 日举办该国第一届电脑游戏业的大型展会——GAMEX 2000。作为一次由政府部门举办的涉及文化、观光、信息技术以及商业合作的展会，韩国政府的主要目的是展示该国在信息技术领域的全球竞争实力并力求使电脑游戏业成为一个主流产业。

GAMEX 2000 将在韩国首都汉城举办，主办者希望组织超过 180 家公司参展并争取今后对韩国的互动娱乐界进行投资。韩国计划把 GAMEX 2000办成每年一度的盛会，这样有助于韩国本土的游戏开发公司制作更多的产品并出口。据悉，韩国总统金大中还将在 GAMEX 2000 的开幕式上致词。

去年，韩国的游戏产业大约形成了 200 亿美元的产值，一份研究报告表明，由于增长率高达 30% ~40%，游戏业将成为该国最有利润的一个行业，并对该国与游戏相关的产业及网络用户产生了影响。目前韩国已经拥有超过 15000 家电脑屋，从业人员超过 15 万，产值近 35 亿美元。

游戏斗士 Seumas McNally 辞世

日前，一则关于游戏制作人的噩耗传来，《Tread Marks》(一个坦克作战游戏) 的主程序员——年仅 21 岁的 Seumas McNally——在 4 月初因病去世。在此之前，McNally 和疾病顽强地做了三年斗争，不过最终还是输掉了这场"生命的游戏"。

令人敬佩的是，Seumas McNally 的游戏设计之路是从生病期间开始的，在治疗过程中，他自学了 C 语言并开发了广受欢迎的共享游戏《DX－Ball 2》和《Particle Fire》，同时还创建了一家名为 Longbow Digital Arts 的游戏公司，并任总裁和首席程序员。《Thred Marks》是他参与制作的最后一个游戏，已于 2000 年 1 月 14 日正式发行，该游戏获得了第二届"独立游戏节 (Independent Games Festival)"的最高奖项。

McNally 的父亲表示，他们将用 McNally 设计游戏的所得建立一个网上纪念室，因为 McNally 生前的朋友都在网络上，他希望 McNally 能在网上继续被朋友们怀念。而实际上，在 McNally 去世后不久，他的朋友和同事就在著名的 Voodoo Extreme 网站上发布了这个令人悲伤的消息，同时"独立游戏节"网站上也做了以下报道："所有参加本届'独立游戏节'的人都被 Seumas 表现出来的巨大勇气所感动，听到他和癌症做斗争的消息，我们真是难以置信，因为他做出了如此棒的游戏，这对正常人来说都是非常值得骄傲的事情，他是一个坚强的游戏斗士。"

CPL 将进行年龄限制

由 ESRB 参与赞助的 CPL(职业玩家联赛) 一直是全美乃至全世界最有影响的职业游戏比赛。在前几届比赛中，并没有严格规定参赛选手的年龄限制，因此导致世界最好的职业玩家称号大都为 20 岁以下甚至更小的孩子所获得。由于日益严重的暴力游戏引起的社会问题，目前 CPL 组委会公布了一些新规定，本届比赛凡是年龄在 17 周岁以下的参赛者，必须由父母或监护人签字认可，而 15 岁以下的"战士"将不能参加此次比赛。

本次 Razer－CPL 大赛预定在 4 月 13 日下午 1 点开始至 4 月 16 日下午 4 点结束，比赛用游戏为《雷神之锤Ⅲ竞技场》，奖金总额为 10 万美元，由专业生产游戏鼠标的 Razer 公司提供全部现金赞助，比赛将吸引超过 1500 名选手参加，届时一个由 500 台电脑组成的"战场"将会热闹异常。

Capcom 进军 PC 平台

近来业界盛传日本游戏业巨头 Capcom 将进军 PC 平台，日本一家商业杂志报道说该公司已经着手开发一个基于 Windows 平台的多人网络角色扮演游戏——Raynegard，预计发行日期在 2000 年末。Capcom 公司希望该游戏能够吸引超过 100 万玩家参与，因此游戏将允许同时有五千名玩家在这个虚拟游戏世界中冒险。特别的是，这款游戏将包含一个即时语言翻译系统，能自动翻译日、英、法、德、中等 5 种语言，如果这个设计确实能够实现的话，将会对玩家产生更大的吸引力。Capcom 的官员表示，他们已经准备了一些令人吃惊的东西将在今年的 E3 大展上公布。

一直以来，网络多人游戏始终是欧美公司的专利，但从去年开始，日本、韩国甚至中国台湾地区的一些游戏公司都纷纷开始制作专业的网络游戏，对于国内玩家来说，同一文化大背景下的网络多人游戏无疑更具有吸引力。



COMPUTER & GAME
新 闻 报 道

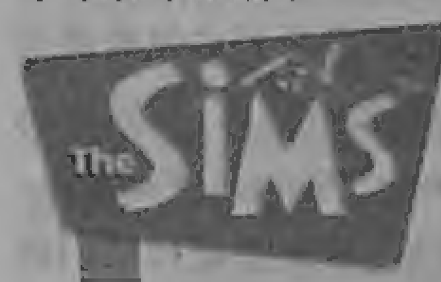
《魔兽争霸Ⅲ》转型

继三位核心制作成员离职后，Blizzard 公司日前正式宣布《魔兽争霸Ⅲ》将转型，不再制作成原计划的即时角色扮演游戏。这不得不令人联想到先前三位成员的离任对这款游戏的影响，原因在于其中一人曾经是这个项目的制作负责人，但 Blizzard 却否认了这种猜测，并发布了有关该游戏的"魔法卷轴"，其中详细介绍了《魔兽争霸 3》的诸多细节，如果您对此感兴趣的话，请访问以下网址：http://www.blizzard.com/war3/faq/。



《模拟人生》将出资料片

Maxis 公司日前正在为《模拟人生》制作资料版游戏，具体细节尚未透露，不过 Maxis 计划在 5 月份的 E3 大展上将之公布于众，预计该游戏将在今年秋季发行。



《模拟人生》自今年年初发行以来，很快就成为最畅销的游戏，并且是 Maxis 有史以来销售势头最佳的游戏。由于游戏的畅销，《模拟人生》官方站点 (www.sims.com) 也人气旺盛，每天大约有近 8 万名访客，玩家可以通过该站点下载游戏中新的物品，同时也可以交换屋子和角色。

UO 创始人离开 Origin

对于《创世纪》系列的忠实玩家来说，这或许是最令他们悲哀的消息了，《网络创世纪》的创造者 Richard Garriot 将离开 Origin 而开拓另外的事业。

在 Richard Garrio 任值 Origin 期间，他帮助该公司成为游戏业内最受人尊敬的一家开发公司，其亲手扶持的《创世纪》系列游戏也已成为电脑游戏历史上的经典。对于他的离去，Origin 的发言人 David Swafford 表示："由于他与公司兴趣不一，因此我认为他采取这一行动是合乎逻辑的，但他仍然是 Origin 的朋友，我们之间没有任何矛盾存在。"



尽管有种种传言流散，但 Swafford 坚持表示："Richard Garriot 的离开不会对 Origin 目前和未来的计划产生任何影响，对于 UO 和 UO2 都没有任何影响，它们依然会正常运转。"

"独立游戏节"掠影

第二届"独立游戏节 (IGF)"于日前结束，全部奖项也已经评出。"独立游戏节"对不知名的独立游戏开发者或公司来说是宣传自己的好机会，大的游戏发行公司会对在此期间有出色表现的游戏产生相当大的兴趣。以下是在此届"独立游戏节 (IGF)"上获奖的一些游戏：《BliX》——只有三个人员参与制作的解谜类游戏，一共有三百个关卡；《冷酷的心》(Hardwood Hearts)——Silver Creek 娱乐公司制作一个类似《魔法风云会》的卡片对战游戏；《龙王》(King of Dragon Pass)——回合制战略游戏，注重故事背景和角色培养，制作公司为 Sharp LLC；《月光使者》(Moonshine Runners)——画面非常漂亮的一个来自俄罗斯的竞赛游戏。

游戏人物也能拍卖

有关网络游戏中角色拍卖的事情已经有过报道，《网络创世纪》中的角色在著名拍卖网站 eBay 上被成功拍卖曾引起不小的轰动。就在几天前，又有一个在网络角色扮演游戏《阿圣龙的召唤》(Asheron's Call) 中等级为 66 的角色以 3000 美元在 eBay 上拍卖成功。事情到此还没有结束，很快 eBay 上又出现了另一宗大买卖，另一个网络角色扮演游戏《永恒的任务》中的分别为 50 级的野蛮武士、50 级的狼人德鲁伊、17 级的巫师等三个角色以 25000 美元的价格拍卖成功。



为游戏中的虚拟角色花这么多钱是否值得呢？或许旁人无法理解，但可以肯定，购买的人一定是个狂热玩家，也许在他看来，网络游戏也是生活的一部分。

资料提供\天骄创作室 雷鸣
整理\Racer

天骄游戏时空网址：
http://www.tianjiao.net

新闻速递

▲ 日前，法国游戏公司 Infogrames 再次发布了著名冒险游戏《鬼屋魔影》(Alone in the Dark) 的新官方站点，以配合该系列最新篇的制作宣传，这个新开放的官方站点提供英、法、西、德四种版本。新站点中包括了《鬼屋魔影》系列的背景故事、主角介绍、游戏图片欣赏、屏幕保护等诸多信息，绝对是冒险游戏支持者一定要访问的站点，网址为 http://www.aloneinthedark.com/。

▲ 微软和 Digital Anvil 公司联合制作的空战游戏《星际枪骑兵》(Starlancer) 已经制作完成，马上就会正式发行。该游戏的预定发行日期为 4 月 28 日，现在业界像这样提前发售的游戏可是不多了。

▲ Blizzard 将《星际争霸》送到了游戏从来没有去过的地方——太空。在美国太空总署去年 5 月的火箭升空计划 STS－96 中，宇航员兼"星际迷" Daniel Barry 将 Blizzard 的即时策略游戏《星际争霸》带入了太空。现在这张 CD 在 Blizzard 总部的办公室中，在此之前，它已经绕地球 153 圈，行程 350 万英里。Barry 没有就 CD 在失重状态下对游戏有什么影响做出评论！

▲ 日前，卢卡斯公司宣布将与 Verant Interactive (网络角色扮演游戏《永恒的任务》的制作公司) 以及索尼在线娱乐两家公司合作，共同制作一个"星球大战网络角色扮演游戏"。该游戏将在 2001 年发布，估计可以吸引无数的星战迷加入到这个网络游戏中来。该游戏将把战斗、特殊任务结合在一起，游戏的开发主要由 Verant Interactive 负责，卢卡斯则主要负责销售。

▲ 日前，3dfx 宣布将同 Eidos 及一些零售商联合举办一次名为"用劳拉赢取 VOODOO"的比赛，目的是促进 3dfx 公司下一代图形加速卡 Voodoo5 的销售。大奖得主将得到 Voodoo5 5500 图形加速卡，其余奖品则包括《古墓丽影》全系列的游戏，不过此次比赛的区域仅限于美国和加拿大。

第 4 届日本游戏大奖揭晓

3 月 30 日，由 CESA(日本电脑娱乐软件协会) 举办的第 4 届日本游戏大奖颁布会在东京国际会场召开。SCEI 的《到处也在一起》获得本次大奖。这款售价仅为 3000 日元的名不见经传的作品居然击败 Square 的 RPG 大作《最终幻想Ⅷ》，结果极为出人意料。众多玩家和评委为其投票的原因是，游戏角色个性突出，感觉新鲜，对应 PocketStation 等等。除了大奖，《到处也在一起》还获得了另外四个奖项，是本届大会最惹人注目的明星。

奖项	游戏名称	机种	厂商
大奖	到处也在一起	PS	SCEI
优秀奖	到处也在一起	PS	SCEI
	口袋妖怪(金/银)	GB	Nintendo
	最终幻想Ⅷ	PS	SQUARE
	SEAMAN－禁断之宠物	DC	SEGA/VIVARIUM
	热舞革命	PS	KONAMI
单项奖			
设计奖	到处也在一起	PS	SCEI
编程奖	SOUL CALIBUR	DC	NAMCO
画面奖	圣剑传说玛娜传奇	PS	SQUARE
影片奖	最终幻想Ⅷ	PS	SQUARE
角色奖	Toro(到处也在一起)	PS	SCEI
音乐奖	热舞革命	PS	KONAMI
脚本奖	VALKYRIE PROFILE	PS	ENIX
创新奖	SEAMAN	DC	SEGA/VIVARIUM
	到处也也一起	PS	SCEI
	热舞革命 2nd REMIX	PS	KONAMI
海外游戏奖	帝国时代Ⅱ	PC	MICROSOFT

PS2 销售形势报道

3 月 31 日，索尼电脑娱乐公司(SCEI)发布消息，至 3 月末，PS2 在日本的销量已达 140 万台，其中通过因特网 playstation.com 销售的主机为 50 万台。PS2 的销售目标是到 2001 年 3 月达到全球 1000 万台。配合今秋欧美等地的销售，其中日本国内计划达到 400 万台，欧洲和北美各 300 万台。据报道，PS2 是目前销量普及最快的游戏主机。

"东京电玩展 2000 春"概览

本季度最具影响力的 TV Game 展示会"东京电玩展 2000 春"在 3 月 31 日～4 月 2 日于日本东京召开。

世嘉公司的表现是本届展示会最突出的。虽然 DC 在 PS2 销售之后处境颇为尴尬，世嘉面临的市场压力之大人人皆知，然而世嘉推出的款款大作都证明了其面对挑战的决心。《梦幻之星网络版》、《永恒的阿尔卡迪亚》、《Jet Set Radio》等世嘉原创游戏及其他厂商的 DC 力作，让人体会到这款主机内部还蕴藏着实力。Game Arts 的《格兰蒂亚 2》、Capcom 的《漫画英雄对卡普空》和《Power Stone2》、角川书店的《罗德岛战记之邪神降临》、Climax 的《Super Runabout》及 SNK 的《Cool Cool Toon》等等均是玩家关注的焦点。

索尼公司在这次展示会上的表现让人有些失望，人们并没有看到几款 PS2 的新作，起码索尼本身没有推出令人振奋的大作。《Dark Cloud》、《GT 赛车 2000》都未见到，只是一款叫《TVDJ》的音乐游戏还算给索尼撑了门面。Square 公布了 15 秒的《最终幻想Ⅸ》的 Demo。Capcom 公司则展示了《鬼武者》、《Silpheed》的 Demo 和《生化危机之零度》。Konami 确实给了玩家一个惊喜，《Ring of red》、《Z. O. E》是着重介绍的两款 Ps2 机械战车游戏。Konami 还推出了 PS2 版恋爱模拟游戏《心跳回忆》。ASCII 的《Surfroid》是一款出色的冲浪游戏，ASCII 还特意为此改装了 PS2 的手柄。光荣公司的《真三国无双》在《决战》之后再次让人体会到混战的魅力。Game Arts 的经典射击游戏《武装雄师》的续篇《Gun Griffon Blaze》也终于在 PS2 上登场了。

任天堂的展台相比之下比较逊色，《生化危机之零度》和 Konami 公司的奥林匹克游戏是在大展上仅见的较出色的两款 N64 游戏。人们不禁揣测，任天堂是否在秘密策划新主机海豚的作品。

PS2 的 DVD 录像功能遭非议

继上次 PS2 被发现可以利用手柄特殊操作法破解 DVD 区域码的问题之后，近日 PS2 又被发现用模拟 RGB 信号输出的话，可以将 DVD 影像复制到录像带上的问题。众所周知，国际标准 DVD 播放机都内置防止非法复制的设备，普通录像机不能直接录下 DVD 影像。但这次的 PS2 却被人发现，通过特殊转换设备将 PS2 的模拟 RGB 信号转换成普通电视可以接收的信号后，即转换成一般 S 端子或 AV 视频信号输入到录像机内，就可以录下 DVD 影像。此次蒙受利益损失最大的是 DVD 的电影发行厂商，同属 Sony 旗下的 SPE(Sony Pictures Entertainment)市场部表示，本来是硬件部门的问题，不过既然事已发生，关于软件版权问题会与各厂商协商解决。SCE(Sony Computer Entertainment)宣传部表示："首先需要大家理解的是，直接对应 RGB 输入的录像机目前是没有的，所以不能很简单的进行复制工作。PS2 内置世界标准的防止复制设备，如果故意采取特殊的手法进行复制，当然是违法的行为。由于不是硬件方面的问题，目前 SCE 不会立即采取措施，今后会以教育宣传的方式引导使用者不要非法复制。若发现较恶劣的行为，也会考虑采取相应措施。"

PS2 生产工厂完成

目前，SCE 的 PS2 专用 LSI(高密度集成电路)大批量生产工厂"Fab1"已经在日本投入使用。可以称为 PS2 心脏部件生产基地的 Fab1，位于长崎县谏早市，投资 800 亿日元，专门生产 PS2 图形处理器专用的 LSI 系统。Fab1 占地 2 万平方米，包括无尘大楼、制造大楼以及能源技术大楼等，生产规模为月产 1 万枚八英寸硅片，预定四月中旬正式量产。发售以来一直处于缺货状态的 PS2，新工厂的完成标志着 PS2 大批上市的开始。

《DDR 3rd MIX》附带健美机能

将于 5 月 18 日发售的 PS 软件《Dance Dance Revolution 3rd MIX》追加了街机版没有的健美机能。具体是在游戏中较街机多了一项"健美模式"。玩家在"练习模式"中的运动量会被电脑根据脚的移动频率等数值计算出来，该数值会体现在"健美模式"中。健美模式会根据玩家的运动量提供相应的最佳食物清单。另外，玩家也可以根据自己的情况输入消耗热量的目标数值，健美模式可以推荐合适的舞曲供玩家选择。

坂口博信获 AIAS 殿堂奖

RPG 名作《最终幻想》系列的制作者坂口博信，近日被业界著名组织 Academy of Interactive Arts and Science(以下简称 AIAS) 收录进殿堂。AIAS 是美国著名的游戏团体，进入该组织殿堂的人均是对业界作出重大影响和贡献的知名人物。在此之前，《马里奥》系列的作者宫本茂也曾被选入 AIAS 殿堂。坂口这次人选，证明了美国电玩界对他的评价，也说明了美国玩家对日式 RPG 的认可。坂口对于此次获奖表示非常荣幸，他说每当推出《最终幻想》系列的新作时，考虑的不仅是带给玩家全新的故事和感受，挑战最尖端的技术也是非常重要的。据悉，颁奖仪式将在今年 5 月美国 E3 展示会上举行。

任天堂、世嘉、电子艺界联合起诉雅虎

2 月 28 日，任天堂美国分公司(NOA)，世嘉美国分公司 (SOA) 以及电子艺界 (EA) 联合对雅虎公司(Yahoo!)起诉，原因是其在网上进行非法盗版及违反著作权的游戏硬件交易。三家公司要求雅虎立刻停止交易活动的进行，并对因非法交易而使三家公司蒙受的损失进行赔偿。三家公司的律师认为，雅虎拥有防止非法活动进行的信息和技术，也知道非法活动这一情况，然而雅虎却为了自身利益对此视而不见。NOA 的发言人 Richard Flamm 表示，对于海盗版交易，任天堂曾多次向雅虎提出抗议，但雅虎方面态度冷淡。EA 的副社长 Ruth Kennedy 表示，我们强力支持电子商务及雅虎的合法商业活动，然而雅虎的部分违法行为让人无法接受。雅虎对于上述指控拒绝发表意见。

任天堂将发售手机 GAMEBOY

3 月 25 日，任天堂发布新闻，将在明年发售手机和 GB 一体的新型便携掌上游戏机。这是任天堂同日本电话厂商共同开发的可以进行大容量收发信息的次世代掌机。玩家可以将游戏角色的数据储存在掌机记忆卡中，通过电话和远方的朋友进行数据交换和对战。任天堂方面表示，这是为了配合今夏发售的 GB 下一代掌机 GB Advance，此款新主机将作为 GB Advance 中的一款发售。不过，由于液晶板和半导体供货不足，GB Advance 的发售很有可能延期。任天堂在近日表示，在日本急速普及的手机和 PHS 使液晶板和半导体部件十分缺货，任天堂的部件供给公司夏普也因此而强化了生产体制，考虑到该情况，GB Advance 的发售可能推迟到明年。

另据业内消息，任天堂还将在年内发售 N64 的后续机种"海豚"，在家用机市场同索尼的 PS2、世嘉的 DC 以及微软的 X－BOX 进行激烈的竞争。曾是日本电玩界霸主的任天堂，这次是否能东山再起，我们拭目以待。

附：任天堂的便携式掌机 GB 自 1989 年发售以来，全球已销售 8500 万台以上。受到超人气大作《口袋妖怪》的影响，GB 的月产量达 150 万台，仍然供不应求。

美国世嘉公司展开免费 DC 大赠送活动

只要每月交纳 21.95 美元的网络费用，你就可以免费得到一台 DC 和专用键盘。"这是世嘉美国分公司近日对玩家的许诺。SOA 的此项赠送行动将从今年 9 月 7 日开始。在此之前，世嘉将成立一个为 DC 网络事业提供服务的新网络公司 Sega. com. inc。这是一个全新的因特网服务公司，隶属其下的 SegaNet 将以发展家用游戏网络市场为主附带各种网络服务。此举证明了世嘉进军网络市场的强烈决心。只要用户登陆 SegaNet 并完成人会手续，一台全新的 DC 和专用键盘就能在次日免费送到用户手中；已拥有 DC 的玩家只需将 DC 上网的 ISP 地址改为 SegaNet 并完成人会手续，也会得到一张相当于 DC 主机价格的 200 美元支票和专用电源。关于网络游戏支持方面，SOA 表示目前已经有超过 70 款预计今年发售的 DC 游戏将支持网络对战功能。以上是关于美国世嘉的消息，日本方面由于电话费用、因特网普及程度及利用率问题，世嘉目前还没有此项服务计划。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

大宇人士造访本刊

近日，台湾大宇资讯股份有限公司总经理李永进先生、产品部经理林阜民先生、研发部副经理姚壮宪先生及产业合作部经理卓美龄女士造访本刊编辑部，与本刊常务副主编孙百英先生及本刊下属的捷径电脑有限公司经理李文东先生就国内市场状况、行业动态及今后合作事宜进行了热切洽谈。

本刊记者也向大宇人士询问了一些关于国内玩家甚为关注的角色扮演游戏《仙剑奇侠传Ⅱ》的开发情况。据说目前还在紧张的制作之中，恐怕正式上市还要等到2001年。由于大宇一行的日程安排十分紧张，记者邀约专访的计划未能实现，不过记者打算通过网络来进行一次不见面的采访，详情请见本刊下期“特别企划”。

电子艺界郑重声明

正版《模拟人生》（中文版）于2000年4月7日在国内全面上市，在此之前出现的所谓《模拟人生》（中文版）均为非法盗版产品。为了打击盗版，保护消费者和经销商的合法权益，根据《中华人民共和国消费者权益保护法》第七章第四十九条，受到侵害的消费者可以向出售非法盗版产品的经销商退货，并依据法律提出双倍索赔要求，或联系当地消费者协会对其进行举报。

以下为正版《模拟人生》（中文版）辨识信息：正版《模拟人生》（中文版）产品包装上贴有中国图书进出口（集团）总公司的进出口产品激光防伪标签，包装盒内部嵌印电子艺界徽标，产品附有进口游戏软件光盘、完整的游戏中文手册（共95页）和用户注册卡。

奥美电子紧急声明

奥美电子在国内推出《霹雳小组Ⅲ致命距离》之后，很快市场上就出现了售价为38元的采用DVD塑料盒包装的“假正版”，它的外盒上也印有“奥美电子（武汉）有限公司出品”的字样，但其说明书及外包装印刷粗糙，盘片质量低劣且游戏内容不完整。同时在市场上发现的还有《魔法天尊》、《星际争霸高达版》，这些“假正版”的出现不仅损害了出品公司的利益和声誉，更令人深恶痛绝的欺骗和损害了热心支持正版事业的消费者，它的危害比早期的盗版更大、更恶劣。

奥美电子敬告用户：为切实保障支持奥美电子的消费者的利益，奥美电子自1999年底就已经放弃DVD塑料盒包装，一律采用非通用尺寸纸盒包装，并全部放有奥美电子专用用户卡。1999年底以后上市的《星际争霸》世纪珍藏版、《暗黑破坏神》超值套餐、《法老王》、《霹雳小组Ⅲ致命距离》和即将上市的奥美游戏软件，如是DVD塑料盒包装则全属盗版，敬请消费者注意。如果您对产品有疑问，可来电奥美电子（武汉）有限公司查询，真诚建议您向所购产品的经销店索取收据，以便与其交涉或向有关部门投诉，同时我们也希望有关部门能重视这一现象，并予以严厉打击。

另据奥美电子透露，暴雪公司将对即将上市的《暗黑破坏神Ⅱ》进行严格加密，玩家在从暴雪官方网站下载相关物品时亦将接受CD-KEY认证，目的就是为了保护正版用户的权益。奥美电子针对最近一段时间“假正版”猖獗的情况表示，此次标准版和豪华珍藏版绝对不会用DVD塑料盒包装，外包装还将使用防伪标志，此标志的外观会在《暗黑破坏神Ⅱ》在中国全面上市的前三天在奥美电子网站和其他媒体上正式公布。

《法老王》比赛日期延长

《法老王》的1万元大奖赛自3月鸣锣开赛后，众多玩家来电反映建设时间太短，无法达到自己的满意程度，所以强烈要求比赛时间能适当延迟。经奥美电子、新浪网、《家用电脑与游戏机》编辑部、城市新网、《电脑商情报》共同协商后决定，将截稿日期由原来的4月5日延长到5月10日，其它时间也将同时作相应调整。

目标软件打入国际市场

据来自EIDOS的最新消息，该公司近日正式发布了全球代理发行的中国本土游戏《傲世三国》（Fate of Dragon），这是由出品过《铁甲风暴》的目标软件公司旗下的“奥世工作室”（Overmax Studio）研发近两年的一部大投入作品，正式与EIDOS签约于去年秋季。《傲世三国》是一款即时策略游戏，取材于公元184年至280年东汉末至三国时期的人物和事件，它将把玩家带入一个金戈铁马的宏伟场景中，让中外人士通过玩游戏来感受中国古代文化的博大精深。

据EIDOS公司的负责人介绍，《傲世三国》是该公司全球代理发行的第一个中国游戏，他们对《傲世三国》的上市前景非常乐观，并称EIDOS有义务将这么好的游戏推向国际市场，以便让更多的西方人了解中国文化和中国游戏，《傲世三国》还将作为EIDOS公司的重点游戏之一在今年的美国E3大展上展出。“奥世工作室”负责人张淳也表示，非常高兴能与国际顶尖的游戏发行公司合作，使《傲世三国》成为第一个在全球发行的国产游戏，这标志着国产游戏的崛起和腾飞，也是中国游戏产业发展的一个新的转折点。

Diablo2中文站点开通

为配合本年度游戏大作《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo2）在中国大陆地区的销售，奥美电子（武汉）有限公司与新浪网联合制作的《暗黑破坏神Ⅱ》中文网站于4月上旬正式推出。

除去此前宣布的《暗黑破坏神Ⅱ》将分为标准版及豪华版两种版本在国内销售外，奥美电子还承诺该游戏将与国外同步上市，已经开通的这个中文网站也将及时追踪报道有关的最新消息，并提供全面的网络服务。《暗黑破坏神Ⅱ》中文网站的网址为http://games.sina.com.cn/zhuanqu/diablo/。

新天地推出时尚电子杂志

据悉，新天地多媒体有限公司将于近日推出由英业达最新开发的一款综艺类网络时尚电子杂志——《欢乐综艺王》，相对于游戏而言，这是一个全新概念的作品。在互联网大潮席卷全球的今天，人们的生活已经渐渐地与网络密不可分，而对年轻人来说，网络中五彩缤纷的世界已经成为他们生活的一部分，《欢乐综艺王》紧紧围绕青少年最喜爱的互联网前卫时尚，将聊天、网络爱情小说、漫画、星座爱情测试、日剧、迷你游戏等内容融入其中，并以欢快幽默的形式展现在用户面前，是一“本”内容丰富多彩的电子杂志。

《霹雳小组Ⅲ》升级版即将上市

据奥美公司透露，《霹雳小组Ⅲ》的升级版——《战争计划》（BATTLE PIAN）——即将于8月发行，奥美电子将继续把这款大作引进国内。据悉，《战争计划》中增加了新的武器、个性化的皮肤编辑器、6个新的任务、全新的场景以及紧张刺激的局域网和因特网对战功能。

另据Sierra官方消息，持有《霹雳小组Ⅲ》包装盒内特殊用户卡的玩家，可以在2000年7月31日前，以便宜10美元的价格购买由周润发在好莱坞主演的第2部大作《边缘战士》的盒式录像带。玩玩警察游戏，看看我们的偶像主演的警察电影，是不是很有意思，只可惜这一点对国内玩家来说似乎意义不大。

厦门新瑞狮新作前瞻

厦门新瑞狮有限公司近日宣布，他们将于今年7月和9月陆续推出两部新的游戏作品，即《敦煌》和《包青天》。

《敦煌》是一款战略+ARPG类游戏，它将人们的目光从遥远的上古时代拉回到北宋的现实社会。古代传说中的邪恶灵魂蚩尤的承继者欲凭借邪恶的力量毁灭光明世界而重建他们的秩序，为了阻止这个阴谋，上古誓言的传递者楼兰公主踏上了艰险的旅程，去寻找黄帝灵魂的继承者……

《包青天》是一款融合了AVG、养成、战略等多种概念的新型态ARPG。游戏描述了包青天在宋仁宗时代那错综复杂的社会关系里，不畏权势，同贪赃枉法、敲诈勒索、任意欺压百姓的贪官污吏做坚决斗争的经历，同进也展现了包青天为拯救黎民百姓于水火，以“当一时清官，只能为民造福一时；当一世清官，就能为民造福一世”的道理为动力，在稍有不慎就会招来杀身之祸的官场上巧妙周旋，苦心执政，始终立于不败之地的为官生涯。

263：将上网进行到底！

4月8日，263首都在线开始在北京正式发行面值66元和99元的两种上网月卡，前者名为“逍遥卡”，用户可以每月66元的超低包月价享受263的一条龙网站信息和功能服务，包括Freemail、聊天、炒股、游戏等网民使用最广泛的在线服务，后者名为“纵横卡”，用户可以每月99元的包月价畅游因特网。

据悉，263首都在线还将对使用以上两种上网卡的用户实行续费优惠制度，即自第二个月起，使用“逍遥卡”的用户只需续费48元，使用“纵横卡”的用户则只需续费78元，就可以继续享受263的全套在线服务。263首都在线将此次活动称为“将上网进行到底”。

网上外教助学英语

洪恩在线（www.HongEn.com）近日推出了“网上与外教侃大山”的免费教英语活动，该活动由广受好评的洪恩在线金牌栏目之一“轻松英语”倾力推出，旨在使想学好英语的人们能有一个与外教交流的机会。洪恩在线使用了目前最为先进的网络技术，使声音在网上实现了“流式”直播，使用者可以在线收听由外教配音的新闻、风土人情介绍等。洪恩在线同期还推出了“英语网校”（电影班、商务英语班、初高中同步课堂）、“有声英语杂志”、“焦点英语新闻”和“每日充电”等栏目。

学好英语是很多中国人的梦想，但限于国内的英语教育水平，人们在使用时总是感到不能得心应手，您不妨到洪恩在线与外教侃侃大山。

金山进军手写市场

4月11日下午，金山公司在新世纪饭店召开新闻发布会，正式宣布启动“1>1+1计划”。金山公司总经理雷军宣布，《WPS 2000手写系统》将充分依托金山在软件技术方面的优势，并以一个合理的价位进入市场。这款软件将分为专业版及标准版两个版本发行，以满足不同用户的需求。

《WPS 2000手写系统》集成了市面上最高档次的非键盘输入产品的所有功能，包括手写输入（含数位手写板）、语音输入、语音输出、绘画系统、OCR输入等，并在这个基础上加入了《WPS 2000专业版》、64款方正字库、《金山词霸2000》、《金山快译2000》等市面上最流行的办公系列软件。

无限自由　掌握成功

4月1日，在北京掌上通网络技术有限公司提供的WAP无线网络应用平台上，实华开EC123网上折扣店达成了国内第一笔通过WAP手机直接购物的交易。

无线网络应用代表着互联网的未来发展趋势，但由于技术问题和平台建设周期的原因，传统网站转向无线应用所需的资金成本和机会成本都不少，实华开采用强强合作的模式，与专业开发无线网络应用的掌上通公司建立了战略合作伙伴关系，利用后者的技术开发力量和网络服务平台，在第一时间推出了移动商城的项目，打响了中国无线电子商务的第一炮。

从3月份开始，国内掀起了WAP热潮，掌上通公司目前正以每周推出一种新功能的速度不断完善自身建设，同时也为传统网站设计着不同解决方案，掌上通WAP网站已经初具规模，下一步的计划是采用大量的社会资源整合方法把各种企业连接到无线互联网上，形成一个无线互联网的门户网站。

正版只售9.99元！

4月3日，雅达公司决定推出《人人语音·游戏伴侣》的普及版，并定出了颇具震撼性的零售价——9.99元。在此之前，《人人语音·游戏伴侣》的标准版是以48元的价格推向市场的，而且市场反响一直很好，据称未上市前就已预售出了几万套。就此次以9.99元推出普及版，雅达公司总经理任春雷说：“《游戏伴侣》是一个很有创意的新产品，毫无疑问盗版马上就会

出来。我们将普及版的零售价定为9.99元，不单是为了打击盗版，更是为了真正地普及正版。”

据称，除去常规渠道之外，这款产品还将通过付费下载的方式进行销售，也可称是一种很有创意的尝试。其实所有的软件公司都在与盗版打一场面对面的硬仗，既能让消费者接受、又能让开发者有利可图的“合理价位”一直是各方关注的焦点，相信在广大软件商的共同努力下，新的合理体系很快就会形成。

“铜矿”有了守护神

由于Intel铜矿(Coppermine) CPU的散热面积小了很多，因此散热条件也变得苛刻了许多。北京讯怡公司近期推出了一款被DIYer称为“超级玩家”的涡轮风扇，便是专门为0.18微米工艺制成的Coppermine散热用的，也兼容以前的Socket7和PPGA的CPU。这个产品在散热方式和外型设计上采用了全新概念，它有60个特殊涡轮式散热鳍片及埋入式风扇，能快速、有效地降低CPU温度并取得极佳的散热效果，其底部及散热鳍片本体采用圆型设计，散热面积因此增加了许多，再配合埋入式扇叶产生的强大吸入气流，完全解决了高温散热的问题。

技嘉科技再出新品

技嘉科技于近日推出了使用i810e芯片组的Socket370接口主板GA-6WXM7-e，其标准外频为66/100/133MHz，倍频最高可达8.0，可直接使用Intel最新推出的Coppermine处理器，并提供对其他370处理器，如Celeron的支持。

该主板拥有810e芯片的全部特点，还带有4M 3D缓存，使Intel 752图形加速卡运行3D游戏时更加流畅；提供了TV/DFP输出接口，用户可通过选购TV/DFP卡轻松实现TV/DFP输出功能；板载AMR插槽，用户只需花费很少就能拥有标准的56K Modem；除提供标准AC97音频外，还集成有高性能的Aureal AU8810硬件音频，支持A3D 1.0标准；提供2个DMA66高速硬盘接口和6根与PCI2.2标准兼容的PCI插槽。

东方网景“网上商城”开张

东方网景网上商城(WWW.eastshop.east.net.cn)于4月17日正式开业，用户除能享受优惠价格、免费送货等服务外，还有机会得到100小时上网机时和可以直接用于购买商品或上网机时的“网元”。

东方网景网上商城别出心裁地推出了立即购买(优惠价)、合伙购买(批发价)、随机购买(跳楼价)、标价购买(买方定价)等四种购买手段，商品也十分齐全，由于减少了许多代理、代销、经销等中间环节，商品全部采用无库存管理，节省了大笔费用，极大地降低了价格，保证了价格的低廉。

《中国麻将》即将上市

近日，由北京亚诺公司和北京万众合力公司合作，经过长达两年的精心开发，推出首套适合全部中国人的娱乐游戏《中国麻将》。这套软件是根据国家体育总局审定的《中国麻将竞赛规则》制作的，全面集合了目前全国的各种打法，打破了以前不同地区由于规则不同而导致的一种玩法无法融会贯通，不具备统一性，不同地区麻将爱好者难以交流的限制，在既保障竞技规范化的同时，又不失娱乐性。

用多媒体打麻将

麦特立达软件公司近日推出了一款寓教于乐的大众化软件《用多媒体打麻将》，共分基础篇、提高篇和实战篇三部分，详细讲解了麻将的起源和发展、麻将用具、基本知识、麻将花样实例及大量的实战策略，提供人机对弈功能，用户甚至可以根据自己的打牌习惯自由更改游戏规则，增添了不少乐趣。

希捷再创存储密度记录

4月14日，希捷公司展示了一款每平方英寸可存储450亿位数据的存储设备，创造了存储密度的新记录。这一记录是前一次所宣布的存储密度的两倍，也是一年内第三次创造世界记录。随着企业和电子商务市场的迅速发展，同时还伴随着消费者和普通家庭用户使用磁盘存储的增多，进行大容量数据存储和读取的需求会增大。如此高的存储而密度意味着60GB的数据可被存储在一张3.5英寸的磁盘上，对于使用录像带的用户可通过个人录放机在两张经压缩的光盘上存储25部DVD质量或50部VHS质量的电影。

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	春秋英雄传	走遍美国(9CD)	金山词霸2000
2	明星志愿Ⅱ	开天辟地Ⅱ	金山快译2000
3	仙剑奇侠传	电脑世纪行	超级解霸
4	鹿鼎记Ⅱ	龙文听霸	瑞星杀毒软件
5	极品飞车Ⅲ-简装版	随心所欲说英语2	乐亿阳PC-Cillin千禧版
6	初恋	洪恩GOGO学英语	东方快车世纪号
7	天子传奇	翰林汇多媒体课堂	KILL98
8	古墓丽影Ⅳ	英语世纪行	超级保镖2000黄金版
9	轩辕剑Ⅲ	飞跃2—背单词	东方网译世纪号
10	铁路大亨Ⅱ	许国璋英语	我形我速3中文版

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2000年05月

本栏编辑：Racer

本期力作：太阁立志传Ⅲ



太阁立志传Ⅲ



游戏类型：策略+角色扮演

出品公司：KOEI

上市代理：第三波

系统要求：P133/24MB

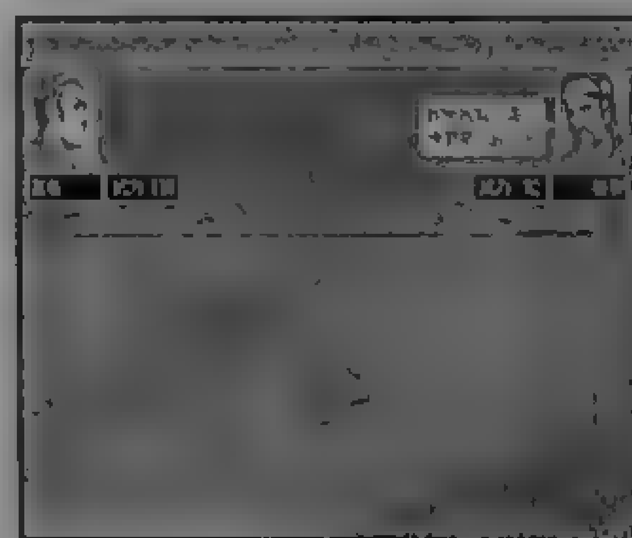
游戏容量：1 CD

参考价格：¥198

谈起《太阁立志传Ⅲ》，就不能不说一说游戏中的主人公——羽柴秀吉，这位出生于日本战国时期，从一个步兵登上“关白”之位的武将，在日本历史上扮演着相当重要的角色。羽柴秀吉原名藤吉郎，生于普通日本农家，因父亲不是武士出身，所以不配拥有姓氏。在织田家武将浅野长胜的推荐下被任命为步兵头，同时迎娶了浅野长胜的养女宁宁，并以入赘方式而有了自己的姓氏——木下，至此才是游戏的开端。整个游戏让玩家在体验从草莽跃身成为君主的人生幻梦的同时，也更能体会人生真实的一面。

《太阁立志传Ⅲ》中较重大的改变是加入了“派阀制度”，此外还准备了一个小剧本，玩家可以扮演与秀吉对立的角色——隶属柴田胜家的虚构武将，以不同的视角来演绎一段历史故事。

三国志V



游戏类型：策略

出品公司：KOEI

上市代理：第三波

系统要求：486/8MB

游戏容量：1 CD

参考价格：¥280

大江东去浪涛急，洗不尽风流侠义，魏蜀吴国始成鼎，三分天下烽烟起。乱石崩云日月闭，惊天动地鬼神泣，试问天下谁豪杰，遥望北斗挂天际……

《三国志V》总体上沿袭了《三国志Ⅳ》的操作界面，让人有一种似曾相识的感觉，但其中相当一部分做了更改，例如军事、内政、外交、人事、计谋与特殊六种不同的职务，让具有不同才能的人得以发挥专长，各司其职。同时，游戏一改以武力为主导的局面，加强了对计谋、外交等策略的表现。需要提醒大家的是，光荣的《三国志》系列是以《三国演义》为蓝本的，而演义并非史实，所以玩家在征战于三国游戏世界之余，倘若也能顺便了解一下真正的历史，不失为一种寓教于乐的完美结合。

魔鬼英豪



游戏类型：角色扮演

出品公司：Eidos

上市代理：第三波

系统要求：P200/32MB

游戏容量：2 CD

参考价格：¥148

一股神秘的力量将世界撕裂并使之陷入混沌状态，怪物横行、盗贼猖獗，各大城市出现了势力割据的现象。游戏中的主角Locke被一位城主救起，但由于曾经濒临死亡，Locke丧失了一切记忆……

《魔鬼英豪》与《暗黑破坏神》的故事背景类似，都是中古世纪幻想式角色扮演游戏，它融合了3D格斗的动作要素，战斗可以说是整个游戏的重心所在。玩家在冒险途中会遇到各种各样的怪物，随着故事的发展，主角除了通过战斗增强能力外，还将学到更多的攻击组合及魔法组合。到了后期，玩家还可以发展出结合魔法与武器的必杀技，瞬间就可将敌人摧毁。游戏中的武器及护具非常之多，约有百种以上，此外还有徒手模式，即使手上没有武器，也能致敌人于死地。

铁路大亨Ⅱ 21世纪(中文版)



游戏类型:经营模拟

出品公司:PopTop/G.O.D

上市代理:新天地

系统要求:P133/16MB

游戏容量:1 CD

参考价格:¥25

《铁路大亨Ⅱ 21世纪》是去年年底在国内广受好评的《铁路大亨Ⅱ》的续作,它秉承了前作的精髓所在,并加入了诸多令人激赏的全新要素。游戏包含18个来自20至21世纪的颇具挑战的全新任务,工、农业网络也变得更加丰富和深入。此外,玩家还将在游戏中见到兵工厂、高科技中心、机场和酿酒厂等在内的各种全新建筑,以及各款最先进的高科技机车和可连接大陆的海峡大桥等等,所有这些新要素的加入都使《铁路大亨Ⅱ 21世纪》的游戏性、趣味性大大提升。《铁路大亨Ⅱ 21世纪》无需《铁路大亨Ⅱ》即可运行,它已经过新天地互动多媒体的精心汉化,并将在保持前作售价的基础上以品彩装推出。

英超足球

《英超足球》是一款以英国足球超级联赛为背景的足球游戏,它首先是以图像质量的提升给玩家耳目一新之感,不仅赛场的真实感极强,主要人物的面部细节亦有十分细腻的刻画,游戏中包括全部真实的英超联赛俱乐部、运动场和装备以及全部英超联赛的顶级明星,让玩家犹如置身真正的英国足球超级联赛中。

此外,《英超足球》最具特色的地方是玩家可以像玩角色扮演游戏那样,通过比赛来不断提升自己球员在某个方面的经验值,每场比赛结束后玩家都会赢得一定数量的"五星",可以将这它们分给不同的球员以提高各方面的属性。总的来说,《英超足球》最适合那种职业级的足球玩家或英国足球超级联赛的球迷们。



游戏类型:体育

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P166/32MB

游戏容量:1 CD

参考价格:¥50

称霸四海



游戏类型:即时策略

出品公司:MICROIDS

上市代理:捷径电脑

系统要求:P133/32MB

游戏容量:1 CD

参考价格:¥38

欢迎来到《称霸四海》的世界,这是一个冒险的、自由的世界,在这里你可以尽情地享受航海与炮击的乐趣。你很快就会变成海盗里的一份子,你必须击沉或掳获敌人的船舰,占领敌人的港口,保卫自己的国家,你也可以通过贸易或强大的武力使自己和你的国家变得更加富有。当你的战绩不断提升时,你将有可能变得比国王更加令人尊敬。

在冒险模式中,你必须完成一系列由国王指派的任务,同时必须尽可能地改善你的声望,并尽可能拿到最好的分数,你所获得的分数和你的声望有着极大的关系。

弥赛亚

《弥赛亚》一款名符其实的革命性的游戏,经过3年多的锤炼终于要上市了,奥美电子将在5月中下旬将其引入中国,并同时推出中文版。

游戏主角是可爱的小天使Bob,他被上帝派到到处都是冷血杀手、黑社会流氓和腐化警察的未来地球,拯救和恢复正义和公理。可爱的Bob虽然弱小,但他可以附到游戏中40多个角色的体内并控制他,甚至包括老鼠和小鸟,这是《弥赛亚》的最大特色,能够给玩家独一无二的冒险体验。游戏采用的RT-DAT图形引擎可以实现"实时变形",不管玩家的配置如何,它会充分利用电脑的资源,实现最大限度的细节特效和真实感,这也正是这款游戏在技术上的真正革命和创新之处。



游戏类型:动作

出品公司:Interplay

上市代理:武汉奥美

系统要求:PⅡ233/64MB

游戏容量:1 CD

参考价格:待定

等待《暗黑破坏神Ⅱ》许久的玩家,相信已经有些不耐烦了。对于那种深入绝境又逃出生天的冒险体验的渴望,使动作角色扮演游戏的痴迷玩家们几乎天天都在入睡前默默祈祷着太阳升起时能有新的任务摆在面前。现在Eidos制作的《魔鬼英豪》(Revenant),就是您最想要的那个任务。



《魔鬼英豪》是一款新型的黑暗幻想风格的冒险类RPG游戏,它将玩家带入一个视觉效果出色、游戏内容丰富的环境中,与超过40名的角色交流,有多种多样的武器、咒语、弓箭以及魔法物品可供选择,与敌人面对面大打出手的3D画面。《魔鬼英豪》将探索和冒险的真实性与实时战斗的刺激性巧妙地结合起来,加上对角色特性的深入表现和RPG特有的游戏深度,所有这些都使得《魔鬼英豪》有资格成为RPG游戏中真正的不朽之作之一!

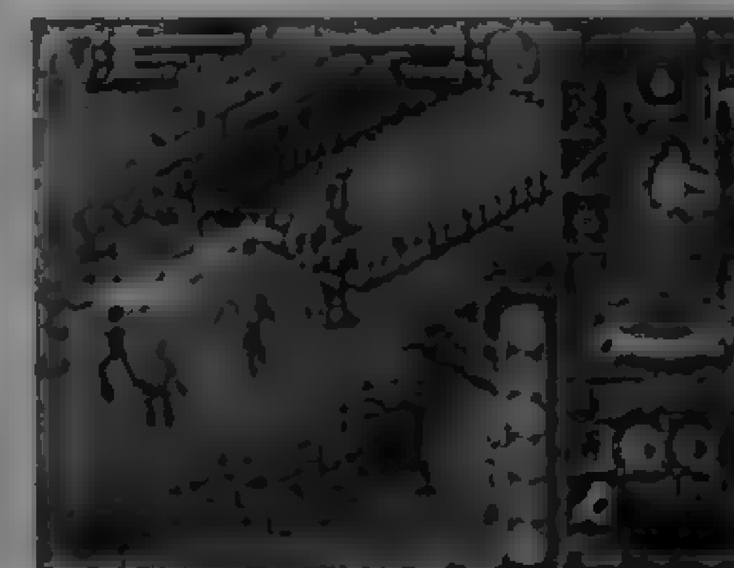
故事从一个寻找记忆的战士开始

游戏的故事内容叙述了一股不知名的力量,将世界撕裂并使之陷入混沌的状态。整个世界怪物横行、盗贼猖獗,各大城市因而出现了势力割据的现象。游戏的主角名为Locke,最初被一位城主所救而起死回生,但由于曾经濒临死亡,因此Locke丧失了一切的记忆,不记得任何有关自己的事情,只有先前习得的技能仍未遗忘。随着游戏的进行,Locke将探索不同的环境,并一点一滴地找回先前的记忆。最后,他终于得知自己的失忆状态,起源于他曾经击败过这个大陆的邪恶教徒所致。游戏中有数十名NPC,他们可能是店家老板、舞女、狱卒……等等,玩家将经由这些人了解真相,并再次将世界从混沌中解救。

在这个环境动态变化的动作角色扮演游戏中,您需要足够的战术思考能力才能把充满探索、互动、解谜等挑战的游戏进行下去。。游戏采用采用开放式故事线,玩家可以随意四处探索,顺便在路上砍杀几个怪物增长能力。

画面音效表现不俗

《魔鬼英豪》与《暗黑破坏神》的故事背景很相似,都是一款中古世纪的幻想式角色扮演游戏,虽然两者一样是斜45度俯视角画面,但《魔鬼英豪》的美术画工却更上一层楼,人物皆以3D绘图程序先将模组做好,再逐一反映出来,以动态捕捉技术创建的实时3D多边形角色,展现出无比真实的战斗场面。地形地物与背景皆采用手绘,精细的画工令人十分赞叹。而且在游戏中,即使是细节部分也绝不马虎!游戏中的光影都是即时运算的,不论玩家出剑或是施法,都相当令人惊艳。角色的连续动画充分表现出该角色的风格特色,不管是猫女或独眼巨人,一举一动都非常生动独特。据开发公司表示,主角更是不得了,不论是普通攻击的挥、砍还是必杀技,每秒都有30帧以上的细腻动作。游戏采用了Direct 3D图像加速技术,几乎适合市面上所有的3D加速卡。游戏中拥有昼夜时光的轮回,光影效果活灵活现。



出类拔萃的美工出自加拿大科幻小说插画家Den Beauvais之手。而所有原声音乐都是为《魔鬼英豪》量身定作,由欧洲乐队Xymox的Ronie Moorings作曲。游戏的音乐非常动听,不同的场景配合适当的音乐,丝丝入扣恰如其分。音效方面,不管是人物的语音、魔法的爆炸效果或刀剑的互撞声,都做得非常真实。游戏中以全3D环绕声表现出丰富的环境音效,如果玩家的声卡支持A3D的话,你就能够清楚地听到怪物由远及近的脚步声。

符咒系统(来自AI Xace的笔记)

为什么我——一位有史以来最伟大的魔法师,要写这篇关于如何使用魔法的文章呢?一定是邪恶的力量在作祟。写文章这种事对我来说简直是不值一提!我应该去发掘伟大的秘密,创造新的魔法,而不是在这……

好吧,在此之前我也许还是先把这件事做完为妙。在Ur大陆上,只有AI Xace的精英才能使用魔法。我们是所有神秘事物的知识的守护者,为此牺牲了我们的体力练习。在流传已久的传奇故事中,大陆上曾出现过一类射击系魔法师,他们除了擅长魔法之外,战斗技巧亦十分熟练,但是这系的魔法师很早以前就消失得无影无踪了,所以我们不必担心会碰到他们。有AI Xace在身边,谁还需要射击系的魔法师呢?什么?我在漫无目的地胡诌?好吧,你是对的,让我们马上回到话题上吧。

要施展魔法,首先需要对宇宙的构成有个基本的认知。宇宙中存在着八种力量,它们可以组成并且改变宇宙中各种物质。从蜡烛的火焰、到海上的巨浪乃至初升的朝阳,万物皆是由一种或几种力量相互作用而形成。

生命之护符

生命之护符象征着宇宙中的生命力量。一万个正直的人向神奉献出他们的生命才制成了这个护符。生命之护符与身体健康状况有关。

月亮之护符

月亮之护符代表月亮的力量。当一块巨大的月亮陨石在Ur大陆的南端迅速回

复时形成了这个护符。这块月亮石在变成现在这个形态前已经浸没在月光下千万年了。

灵魂之护符

灵魂之护符象征精灵的力量。据说这个灵魂之护符的出现是由于一位魔法师将数百万死于大灾难的亡灵的尖叫声融人了护符中。

天空之护符

天空之护符代表风的力量。很久以前就流传着这样一个传奇故事：曾经有一个魔法师掌管着风的力量，并给予自己飞翔的能力。神对此十分震怒，于是将他收人天空之护符。这样飞翔的能力就不会再落人人类手中。

大地之护符

你脚下的大地、岩石、树木，基本上所有不是水或空气的东西都在此列。如果你想使任何人速度慢下来，或是将他们变成石头，都可以使用它。

海之护符

海之护符象征大海的力量。早在有文字记载之前，据说 Ur 大陆被大海所覆盖。在那段时期，有一种可以在水中呼吸的生物生活在漆黑的深渊中，它们具有十分强大的魔法，海之护符仍保留着这种已被众人遗忘年代长远的种族。

星之护符

星之护符象征着天空中的星之力量。曾经有一位伟大的帝王任命他的天文学家绘制星象图。这项任务花费了数千年的时间，当这项任务完成之时，星象图中显现出了一条信息。这条信息给予了制造天文学家有关星之护符的指示。

太阳之护符

太阳之护符象征天空中的太阳的力量。古老帝国的守护者巨龙 Kloraath，因为帝国的覆灭而异常愤怒，他径自冲人太阳之中去与神当面对质。不久之后，从那里传来一声巨大的吼声，紧接着太阳之护符坠落于地面上。从此再也没有人见过 Kloraath。

守护之护符

守护之护符象征信服的力量。它是由 500 名妇女打造的。为表示对神的尊敬，她们誓言永远保持沉默和纯洁 神赐予她们这个守护之护符以表彰她们的忠实，主要的用途是施展防御的魔法。

律法之护符

律法之护符象征公正的力量。传说有一种具有魔力的人造制品被称为力量护符。力量护符可以实现使用者的任何愿望。但是由于它的力量太过强大无法自控，最后分裂成了律法之护符和混乱之护符。

死亡之护符

死亡之护符象征最后的死亡。有一个时期 Ur 大陆上的人相信死亡之后人可以获得再生。死亡被视为是获得新生的途径。随着时间的推移，信仰消失了，取而代之的是对死亡的恐惧。死亡之护符是由一位强大的魔法师创造出来的，目的是使自己成为不死之身。可是死亡之护符不但没有赐他不朽的力量，反而毁了他，而且成为现有护符中最具破坏性的一个。

混乱之护符

混乱之护符象征混乱的力量。传说中有一种具有魔力的人工制品被称为力量护符。力量护符可以实现使用者的任何愿望。但由于它的力量过于强大以至无法自控，最后分裂成了律法之护符和混乱之护符。

一亿年以前，原来 Ur 大陆上的魔法师们制造了这些极具魔力的护符。每一种护符都是一种力量的体现。护符的制做方法早在亿万年前就失传了，我现在必须回去继续学习了。我觉得已经有可能凭自己的力量制做某些护符了。什么？好吧好吧！我会先将这篇文章完成的！我干嘛要受这种罪？我知道，因为我是 Ur 大陆上有史以来最伟大的魔法师！要我证明这点？我不想证明给你们这种人看！

无论如何，直到今日，魔法师们通过将这些护符汇集在一起，同时融人自己的技巧，从而创造出魔法。如果把它们融合在一起，举例来说，火之护符和风之护符放在一起并施展魔法，有可能会制造出一个火球，施术者可以用来攻击目标（至少这是预期的效果。据我所知，有时候我想施展某种魔法但不一定会如愿以偿。什么？我当然是 Ur 大陆上最伟大的魔法师！不过你要知道人无完人！）

这就是基本的常识了，我不想谈论太多这些被保护的古老秘密。你们只需知道尽管这些护符不具破坏性，却是十分少见的。如果你得到了一个或更多，将它们放入特殊材质的口袋中会帮助你控制护符的力量。也许，你将来会有机会为伟大的 Navarro De Vray(就是我)擦桌子呢。

战斗系统

《魔鬼英豪》的侧重点是故事情节，但是如果所有的游戏都只注重情节，那么我们不如不做 RPG 游戏，改出书好了。战斗才是游戏的重头戏。

《魔鬼英豪》的战斗系统不同于以往的传统 RPG，它是以真实时间为基准。而且在一天结束时，你会有种感觉，与其说是在玩游戏，不如说是在看一场描写轻浮的英雄们的电影。

在你探索世界时，角色会以正常的行走模式前进。一旦有敌人进人他的视野范围，他就会拔出剑准备迎敌。你会发现比起以往的 RPG 来，在该游戏中更容易操控你的人物。你可以在与对手战斗时选择围攻、移动、跳跃或是闪避。

游戏也不会完全依赖你的鼠标技巧。凭着你的人物擅于使用某种武器或是在某些区域里的特殊能力，你将会获得新的攻击力量以对付难缠的对手。只要你的技术够高，即使你的对手再强大，你也能坚持住并给敌人以重创。

在游戏中，主角拥有多达 50 种不同的动作，攻击和阻挡。制作者声称，他们希望战斗画面看上去就如同玩家们在银幕上所见到的电影一样出色！

文/小黑　编辑/游骑兵

英文名称：Revenant
游戏类型：动作角色扮演［AC/RP］
出品公司：Cinematix/Eidos
汉化公司：第三波
发行日期：2000.5(国内)
期待程度：★★★★☆



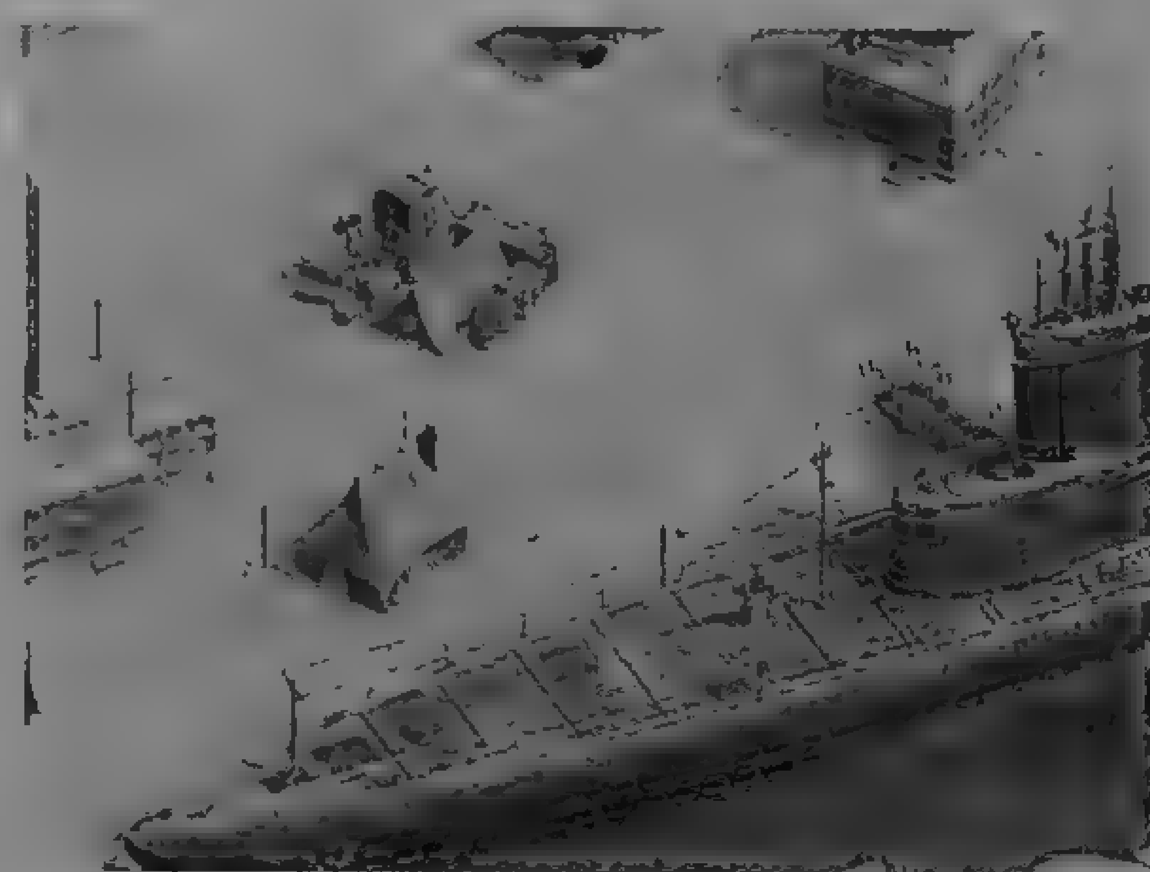
“原作→资料片→续作……”这几乎已成为所有卖座游戏的固定样板模式，无论口碑如何，反正先赚了再说。也许玩家已经对其弊端感到无比的厌烦，毕竟真正作到善始善终的好游戏不太多见，但为何制作公司依然故我地运作下去呢？这恐怕是玩家对经典游戏的意犹未尽，给了他们无限的动力吧。不过，依笔者来看，玩家的期待也是因游戏而异的，只有在保证游戏的品质和可玩性不断提高的前提下，才能得到真正的拥护之声，这一点也是肯定的。眼下，就有这么一款游戏正在等待玩家的考验，它就是无论原作还是资料片都曾风靡国内的《盟军敢死队 II》。

从 1998 年游戏上市之日算起，在两年的时间里《盟军敢死队：深人敌后》及其资料片《使命召唤》全球销量超过了 100 万套，在德国甚至创造了连续 18 周销量排行第一的惊人记录。但巨大的成绩并未让游戏制作者满足，正当无数玩家沉浸在游戏带来的巨大乐趣里时，位于西班牙首都马德里的 Pyro 小组却已经马不停蹄地投入到《盟军敢死队 II》的开发工作中了。

新游戏的故事依然发生在战火纷飞的二战时期，随着时间的推移，交战国不断增多，战争区域也在不断扩大。在西方，希特勒的魔爪向东欧延伸；在东方，日本也将手中的军刀挥向亚洲大陆和辽阔的太平洋。出于对国家利益的绝对忠诚，以及对法西斯的极度仇恨，这一次，我们英勇的敢死队员们将往返奔波于亚欧两个战场之间。为了体现战争环境的多样化，制作组特地设计了 12 个具有代表性的任务场景，其中既有中欧的平原沃土，也有北欧的皑皑雪山；即有东南亚的茂密雨林，也有中国的锦绣山川。任务范围则比以往扩大了许多，如：指挥敢死队员去支援浴血奋战的敌后游击队（八路军？）；保卫某座城市免遭敌人的进攻（瓦尔特保卫萨拉热窝？）；或者潜入敌人戒备森严的战俘营搭救重要人物（拯救大兵瑞恩？）。另外，制作组还特别提到了其中的一个情节，它的特别之处在于：整个任务从场景设计到内容编排完全参照了一部著名的二战影片——《桂河大桥》。看过该影片的玩家将会在游戏中见到那些熟悉的场景，尤其是那座静静横跨在桂河两岸的木制大桥与影片中的实物别无二致。看来，Pyro 小组是下定决心要把玩家“绑”在盟军敢死队的阵营里了，虽然完成游戏的具体时间难以估计，但 Pyro 称，玩家至少需要 60 到 70 个小时才能通关。

在新游戏中，玩家除了能看到那 6 张熟悉的老面孔以外，还会发现 3 位新战友，他们分别是：保罗，绰号“扁豆”(Paul Toledo)，一个职业小偷，擅长溜门撬锁等秘密行动；娜塔沙(Natasha)，技能不详，但从她的那身装扮来看，应该就是那个曾在资料片《使命召唤》中出现过的女特工；最后一位伙伴则有点特殊了，“他”没有姓名，因为它是一条聪明的狗，玩家可以利用它去完成一些危险的工作，如引诱敌人或是在队员之间传递物品。

《盟军敢死队》问世之后，玩家对



它的普遍争议就是那高难度的游戏策略，令无数人望《盟》止步。其实，这种局面的造成，从很大程度上应该归咎于制作者对游戏人物作出的太多不合理的限制，束缚了玩家的想象力，以至于不得不频频为完成计划中的一个哪怕是非常细微的步骤而绞尽脑汁。幸好制作组已经意识到了这个问题，而在二代中做了相应的改进，弥补了前作的很多不足之处。游戏中，玩家被赋予了调兵遣将上的绝对自由，在执行每个任务之前，都可以根据该任务的目标与性质自行决定参加行动的人员名单。另一方面，每个队员将拥有一些相同的基本技能，从而避免出现队伍中只有1人会开车或游泳这种让人感到不可思议的情况。也就是说，在新游戏中，所有的队员都能够掌握诸如驾驶、潜水、游泳等基本技能，所不同的仅仅是对于这些技能的熟练程度和实际运用水平而已。举个例子，一个能驾驶普通汽车的队员，在面对一辆坦克时显然是束手无策的，此时，就需要具备高超驾驶技术和丰富经验的"司机"来发挥特长。与此同时，新游戏不仅仅只强调人物的共性，同时也会继续让每个人物具备一两项"独门绝技"，比如前面提到的新队员保罗，他的开锁能力是队中独一无二的；而"贝雷帽"新学会的"小李飞刀"更是令其如虎添



翼。目前为止，我们所知道的新增技能就包括：潜入建筑物、偷窥、从里向外瞄准、跳跃、爬柱子、倒挂在梁上、穿越防护栏等等。

正义的事业永远都会得到他人的援助和支持。在《盟军敢死队 II》的剧情任务里，玩家在行动的过程中将会得到一些地下武装或友军的支援，虽然玩家不能全程控制这些队伍的行动，但可以安排他们完成伏击、警戒等辅助任务，为目标的最终完成创造良好的条件。

从目前公布的游戏场景画面来看，《盟军敢死队 II》的游戏画面依然沿用前作的设计思路，多方位摄像机视角、细致的手绘景物以及巨大的场景地图。游戏同时提供了640×480、800×600、1024×768三种图象分辨率，供玩家选择。制作组保证，即使《盟军敢死队 II》运行在最低的分辨率下，游戏画面的精细程度也依然会令玩家们满意。此外，游戏中所有的建筑、物品和装备图象均采用真实比例绘制，并且严格按照历史实物进行3D建模，力图使游戏能展现迄今为止最为真实的二战场景。

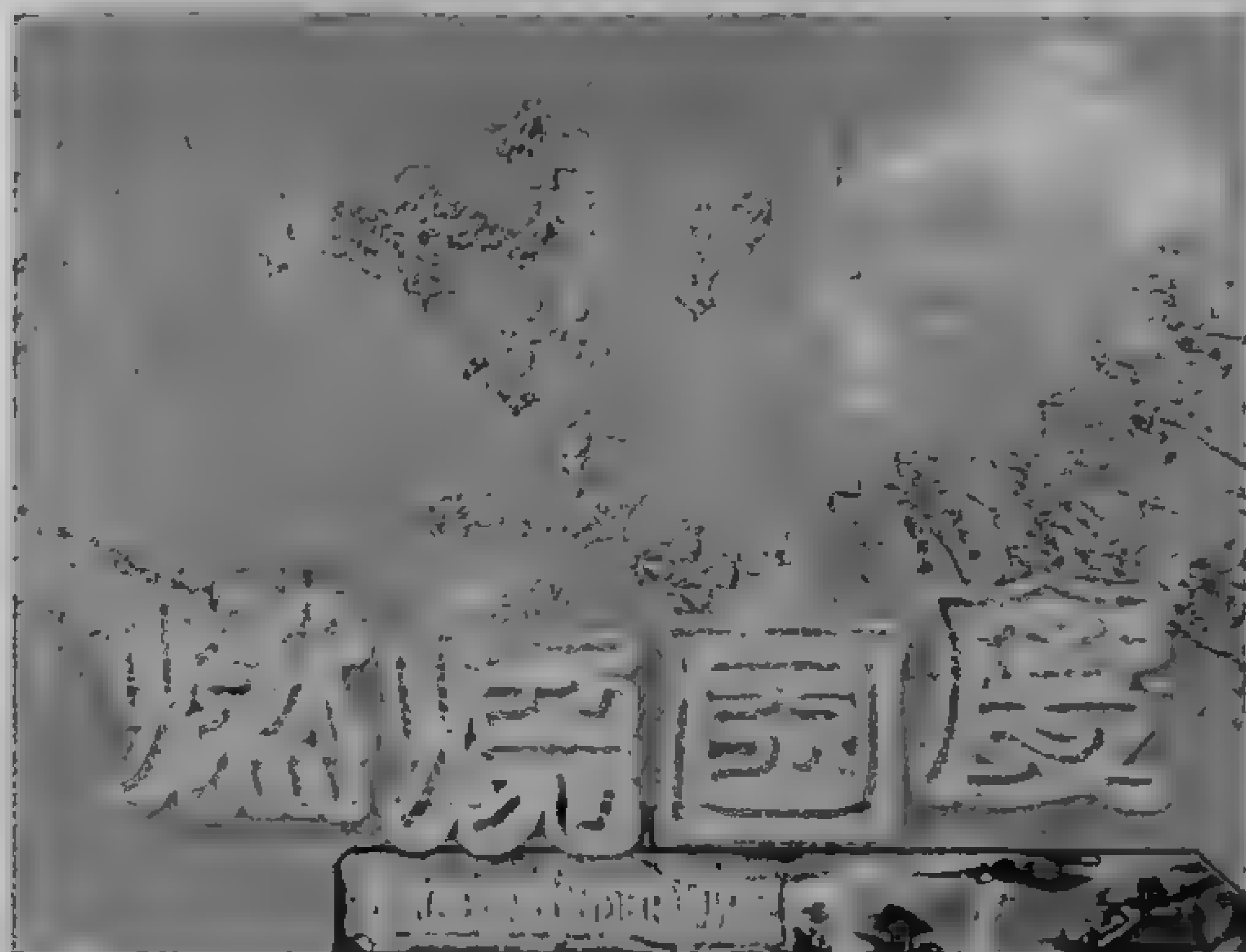


HIGH LIGHT

正如笔者在文章开头所提到的那样，像《盟军敢死队》这样有名气的大作，其续集的制作与推出根本就是时间早晚的问题。这次，对于国内的"盟军"迷来说，兴奋度一定大大超过了欧美等国，因为除了更具策略性和低难度之外，新作中的敢死队员们还将参与中日及太平洋战争——痛扁日本鬼子，可谓是正合胃口。再加之游戏本身所具有的高素质，我们完全有理由相信它会成为一个跨世纪的经典之作。

文/枫茗轩　今心　编辑/石子

游戏名称：Commandos II
游戏类型：即时策略（RT）
制作公司：Pyro
上市日期：2000年4季度
期待程度：★★★★★



直至90年代初期，不同类型的电脑游戏之间还可谓是界限分明的。动作游戏与冒险游戏存在着本质的区别，策略游戏也严格区别于角色扮演游戏。不过到了今天，这其中却发生了很大的变化，玩家已经很难找到一款能够单纯归于一种类型模式的游戏，不同类型游戏之间的区分已变得越来越模糊。虽然时至今日，我们还能看到象《雷神之锤：竞技场》、《虚幻：锦标赛》这样传统的纯动作游戏，但不可否认的是，制作具有多元化模式的游戏已成为未来电脑游戏界发展的趋势和潮流，而《燃烧国度》，这款即将面市的同时具备了即时策略、角色扮演以及动作冒险游戏特点的"混血儿"，就是顺应这一趋势和潮流的产物。

如同许多幻想色彩浓重的角色扮演游戏一样，《燃烧国度》的故事发生在一个动荡不安的未知世界——Bersiah大陆。在那里，光明种族同黑暗种族之间曾经爆发过一场持续多年的残酷战争，虽然最终7个英勇无畏的Xok骑士击败了黑暗势力的首领，为大陆赢得了短暂的和平，但不久便出现了新的争端。



Keithr，当年7勇士中的一位，在战争结束后建立了Azillia王国，并成为了国王。但由于王国内部纷争不断，加上食人魔的入侵，王国的繁荣与稳定受到了巨大的威胁，更糟糕的是不甘心失败的黑暗势力在它们新首领Rick Blood的率领下乘虚而入，准备卷土重来。在Azillia王国内部，一些有识之士已经意识到自己的国家很快就会遭受一场巨大的灾难，但腐败无能的王国政客们却对此束手无策，面对强大黑暗军团的大举进攻，王国重陷战火之中，游戏名称也就由此而来。

按照游戏制作人员的想法，同时融合策略、角色扮演、动作冒险游戏的特点为的是更好地表现和叙述《燃烧国度》的剧情，增添可玩性，以适应不同爱好的玩家的需要。在游戏中，任务的完成就如同电视剧集般一个章节一个章节地向前推进，玩家每完成一个章节，都会从中了解到游戏剧情的部分内容，诸如Bersiah大陆的历史和7勇士之间的神秘关系等等，在很大程度上运用了角色扮演游戏的特性。开始，玩家领取的是人类一方的20个任务，随后切换到黑暗军团一方，并完



成同样数量的任务。传说中的7勇士都将在这些任务中露面，有关他们的所有谜底只有当玩家经历了光明和黑暗的双重考验之后，才能被最终揭开。

至于《燃烧国度》即时策略模式的具体设置，笔者认为只要玩家有《星际争霸》或是《横扫千军》的经历，就一定不会感到陌生。同这两款经典的传统即时策略游戏一样，《燃烧国度》的第一步仍然是资源收集，以人类一方为例，农民是最基本的作战单位，他们不

仅要负责耕种以生产粮食，还要负责开矿采集贵重金属，甚至连收集魔法水都是他们的责任。当所需资源全部到位以后，玩家可以命令农民建造各种建筑物，而一旦这些建筑物拔地而起，玩家就能利用它们训练出重要的军种。其中，兵营用于训练初级武士，战争殿堂用于生产能够用来对付空中目标的弓箭手，铁匠铺用于对士兵的武器和防具进行改进和升级，兵工厂则能够生产威力强大的要塞炮。游戏制作者专门为敌对双方设计了超过70个各有所长的兵种，其中有相当一部分强力兵种都需要在特定的建筑物里才能训练出来。除了作战单位众多，游戏的人工智能方面也有不俗的表现，比如当玩家派出一支侦察部队去探察敌情的时候，说不定就会因为一路上留下的脚印而暴露己方基地的位置，遭到尾随而来的敌人的攻击。因此笔者在这里奉劝各位玩家，在进行战斗时千万不要照搬以往固定的战术模式，不然的话可就得吃大亏喔！



从以上的介绍中，可以明显看出《燃烧国度》所包含的即时策略游戏和角色扮演游戏的特点，那么动作冒险类游戏的特点又如何在游戏中得以体现呢？原来，游戏还具有一个非常新颖的设置，当玩家在进行某个任务的时候，游戏会穿插进关于7英雄事迹传说的个人迷你剧情，在迷你剧情中，玩家将操纵7英雄中的一人去完成特定的事情，进而从一个更深层次的角度去交代整个事件的前因后果。游戏制作者表示，只有完成了所有的个人迷你剧情，玩家才能看到游戏真正的结局。在迷你剧情中，游戏给人的感觉与《暗黑破坏神》极其相似。

怎么样，《燃烧国度》的确是一款与众不同的多元化游戏吧？！如今，游戏上市前的准备工作正在紧密锣鼓地进行。4月份，制作组将推出该游戏即时策略模式部分的内部测试版，5月份则会推出即时策略模式部分的公共试玩版，而游戏角色扮演模式部分的公共测试版将于7月份面市，如果一切顺利，那么到9月份游戏正式版就将上市销售了。

[HIGH LIGHT]

当笔者第一次看到有关该游戏的剧情背景介绍时，总觉得内容象极了日本一部著名的幻想小说《罗德岛战记》，同样是一个被黑暗之神诅咒的岛屿，同样有7个亦正亦邪的救世英雄，当然这一切也许纯属巧合。从相关介绍中可以看出，这款游戏具有不少新鲜元素和鲜明特点，相信一定会给玩惯了传统即时策略游戏的玩家们带来更多的新灵感和新收获。

文/枫茗轩　今心　编辑/石子

游戏名称:Kindom Under Fire
游戏类型:即时策略(ST)
制作公司:Phantagram
上市日期:2000年9月
期待程度:★★★★



现在很多优秀的角色扮演游戏，其故事背景无一不是建立在幻想基础之上，《辐射》、《博德之门》、《魔法门》和《最终幻想》皆是如此。你是否想过在这些游戏中融合进一些现实的成分？换句话说就是，一方是掌握着强大魔法的魔法师，另一方却是使用现代化武器的士兵。这听起来有些荒诞不经，因为这两者从未同时出现在任何一部游戏中。不过现在，它们却在一款新游戏中走到了一起，这就是由Troika公司制作的《奥秘》。用Troika的创始人兼项目主管Tim Cain自己的话说就是："大多数幻想游戏都将其背景设定在14世纪中叶，宝剑、魔法、精灵与钢铁骑士的时代，而我们却将着眼点放在了使它们逐渐消失无踪的时代——工业革命时期。在社会变革的同时，那些矮人(Dwarves)、精灵(Elves)、半兽人(Halfogres)，将会有怎样的命运呢？在以机械代替魔法的时刻，法师们的前途又会怎样？这些思考的结果就是《奥秘》——在一个崇尚魔法的时代即将结束之前，在工业革命到来之际，一切都是有可能发生的。"

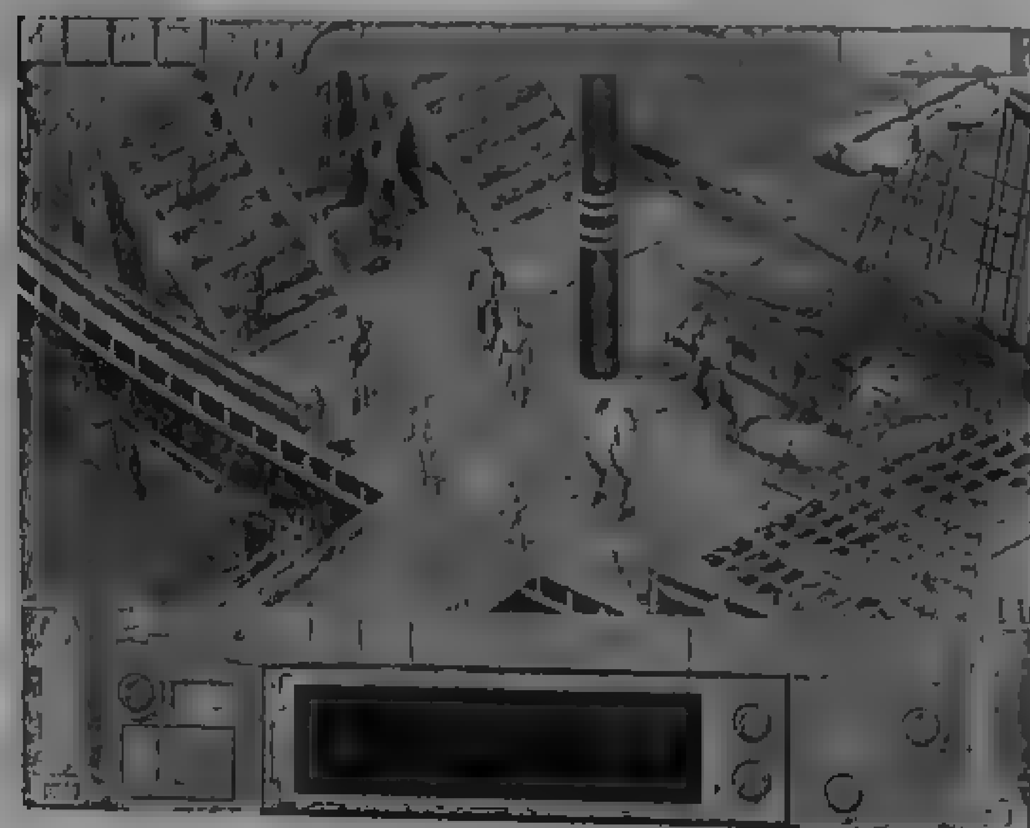
《奥秘》的故事发生在大约1000年前。这是个崇尚魔法的年代，魔法在战争中扮演着一个重要的角色。那时世界已有善恶之分，在正义与邪恶的较量中，正义总会获胜，邪恶势力的代表龙和巨人差不多被消灭干净了。在随后的许多年里，邪恶之火虽然几度卷土重来，但很快就又被扑灭。由于邪恶势力得到有效的压制，整个世界变得安全而和谐，那些生活在地面上的种族开始有更多的时间考虑战斗以外的其它问题（艺术、科学等等）。于是，在平静生活了几百年之后的某一天，工业革命终于到来了，新发明和工业化大生产将科学技术传播到世界各地，人类可以轻易地完成那些以前只有法力强大的魔法师才能完成的工作，这些无不威胁着学法者们的地位和权益。更糟的是，一些曾经的魔法崇拜者都已变成了技术能手，甚至开始利用这些技术来获取高额的财富。所有这一切都令原先的魔法种族感到危险的临近，一些较弱的种族逐渐消亡，那些较强的种族也因为无计可施而不得不把问题搁置下来。依靠先进科技，原先处于劣势的人类已经有能力和其他种族相抗衡了，他们修建各种现代化的建筑，利用技术扩展他们的领土。这其中受伤害最大的是精灵，他们是魔法使用量较大的种族；其次是怪兽(Orcs)，他们一直受到人类的排挤，几乎到了灭绝的边缘；处于两者之间的是矮人，他们是天生的技术能手，拥有许多早期技术，不过现在的人类却比他们更精通此道；还有半兽人，他们变得越来越稀少，剩下的一些则以其过人的体力和发达的肌肉成为人类的保镖。Troika不愿向外界透露过多的游戏细节，我们只知道游戏开始时，玩家扮演的角色是一场大灾难后的唯一幸存者，只有他目睹了所发生的一切。随着剧情的发展，他逐渐发现自己被卷入了一场阴谋之中，它将影响整个世界的命运，于是，玩家的冒险就从这里展开了。



《奥秘》的角色选择和其他RPG没有什么不同，在游戏中有许多已经创建好的角色以供选择，如果玩家不满意，也可以自己创建。创建角色，需要玩家自己决定主角的种族、职业和各项基本技能，然后使用机动点数增强角色某些方面的能力。在游戏提供的8个种族中，每个种族都有自己的优缺点，总体而言，人类的各项能力都比较均衡，是个不错的选

择。比较特别的一点是，《奥秘》中为角色增加了社会等级这一属性，选定角色之后，游戏会提供一部小小的自传向玩家说明这个角色的特点，以及为什么会具有这些特点。

每个角色都有体格（Physical）和精神（Mental）两种状态。体格状况包括：健康（Health），角色可以承受的最大伤害值；疲劳（Fatigue），是个很重要的指标，其值将直接影响魔法的使用；力量（Strength），决定了角色可搬运的物品重量以及战斗中给对手造成的伤害程度；敏捷（Dexterity），决定角色行动的快慢；体质（Constitution），角色的抗毒能力；美貌（Beauty），在与NPC交谈之前，角色的美貌将决定他们的第一印象。精神状况包括：智力（Intelligence），决定角色学习技术或魔法的快慢；意志力（Willpower），决定了角色施展魔法的效能；观察力



（Perception），有助于发现周围环境的差异，如发现陷阱等；感召力（Charisma），一旦修炼到某种程度，将会有很高的吸引力。这些状态在游戏中都是非常重要的，它们除了直接影响角色相应的能力外，还能融合在一起形成派生的状态。例如力量会影响到角色最初的打击力度；体质除了直接影响对毒药的抵抗能力外，还对角色的疲劳点数有影响。



一旦玩家对角色的所有状态都了如指掌之后，就应尽快地培养他们的技能。游戏中共有16种技能，分成4大类：战斗技能、偷窃技能、社会技能和技术经验。每项技能都有21个等级，代表了角色使用技能的效果差异。除了可以分成不同等级之外，各项技能还有熟练程度的区别，分为初级、专家级和大师级，这点和《魔法门》有些相似。

玩家必须通过学习来提升技能，游戏中贯穿着许多可以帮助主角获得特殊能力的NPC，例如一个议价的初学者可以向这方面的专家求教，不过学费也是少不了的。当然，不学习也并不意味着这项技能无法达到最高级，只是略微困难些而已。当玩家的某项技能掌握纯熟之后（大师级），升级是轻而易举的事。另外，玩家需要注意的是，在提升某项技能时一定要顾及到与此相关的能力，例如：当敏捷度达到14级时，与此相关的躲闪能力会自动提升到第7级。

《奥秘》中最为独特和激动人心的部分是在魔法和科技之间作出选择。这个选择不仅改变了游戏世界的法则，更会改变角色的性格和游戏历程。在魔法道路上，玩家可以学习到16种类别的魔法，包括：传送、语言、5大系魔法、召唤、降服、幻觉等等。而在科技道路上，玩家将有机会掌握8门学科，分别是：解剖、化学、冶金、电子、爆破、军工、机械和医疗。魔法和科技的冲撞无疑是激动人心的，制作组希望《奥秘》能以此成为一个耐人寻味的作品。

除了单人游戏模式外，《奥秘》还支持最多4人通过Internet或局域网连线对战。但是，相对而言，多人模式显得有些单调，看来制作组是把所有的筹码都压在单人游戏上了。

HIGHLIGHT

《奥秘》是Troika小组继《辐射》系列之后的又一款RPG作品，从目前的资料来看，它很可能再次改写角色扮演游戏的历史。将现代科技和古代魔法相结合，这并不是一个新生的概念——目前许多的日本游戏都涉及这方面的内容，不过看到矮人和半兽人使用现代科技倒是挺新鲜的。目前游戏仍然在开发阶段，我们期待着它会带来更多的惊奇。

文/木头　编辑/石子

游戏名称：Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
游戏类型：角色扮演［RP］
制作公司：Troika
上市日期：2000年9月
期待程度：★★★★☆

THEOCRACY 天赋神权

相信大家一定都听说过远古时代美洲土著的传说吧。奥马克、玛雅、阿芝台克，这些曾在美洲的热带雨林深处建造起神奇巍峨的城市和神庙的原始部落，以及那神秘莫测的墨西哥湾和加勒比海，那个独特迷人的只能在传说中探求的神话时代，无不令人神往。一旦当你熟悉了这片土地上的神、英雄豪杰、牧师甚至宗教狂徒之后，你一定会发出这样的疑问：这些仅靠双手劳动的人民是怎样创造出如此宏伟的奇迹的呢？在《天赋神权》中，你也许可以找到一些答案。

《天赋神权》讲述的是一个发生在奇幻世界的故事，主要以阿芝台克和玛雅族被历史的洪潮淹没后的那段时



空为背景。在这个世界里，拥有着神和魔法、恐惧和强权，有时候飞龙巨翼会遮挡住天空，有时候恐怖的黑夜也能诱发出人们心灵中的暗潮。《天赋神权》中的时间跨度长达几个世纪，玩家将率领不同时期的人民，从复仇之蛇的口中拯救自己的国家，从殖民者的枪口下保留种族的根源。

游戏有4种模式："教学模式"是对整个游戏的说明，共有7节课的内容，它将向玩家详细介绍游戏的操控方法。在这个模式中玩家不能直接参与游戏，只能观看电脑的演示。"练习模式"是真正让玩家学以致用的模式，共有8个简单任务，让玩家将学到的东西融会贯通。在这个模式中，只有玩者自己的部队，所以可以安心实践而不用担心会被电脑对手攻击。"剧本模式"则是游戏的真正精髓。虽然玩法跟"练习模式"一样，但是在难度上却有天壤之别。玩家除了与其它部落势力争夺领地之外，还要应付西班牙人的入侵，由于游戏的AI水平设计得很高，所以可千万不要小看了电脑啊！"联网模式"自然是不可缺少的部分。玩家可以通过网上对战服务器与世界高手杀个痛快。

同大多数策略游戏一样，《天赋神权》主要包括了两个部份：内政和作战。内政部份主要是做一些开发和生产的工作，而作战方面则是执行在领地以外进行的工作。

先让我们说说内政吧。游戏中的资源主要靠玩家通过开发自己的城市来取得，提高开发效率是关键的一环。例如，种植粮田和开采矿藏等工作如果派专业人士（农夫和矿工）去做，所取得的收入将远远高出一般工人；领地间的交易则需由商人来执行，如果配合骆马队的话，产生的效益将会更高。

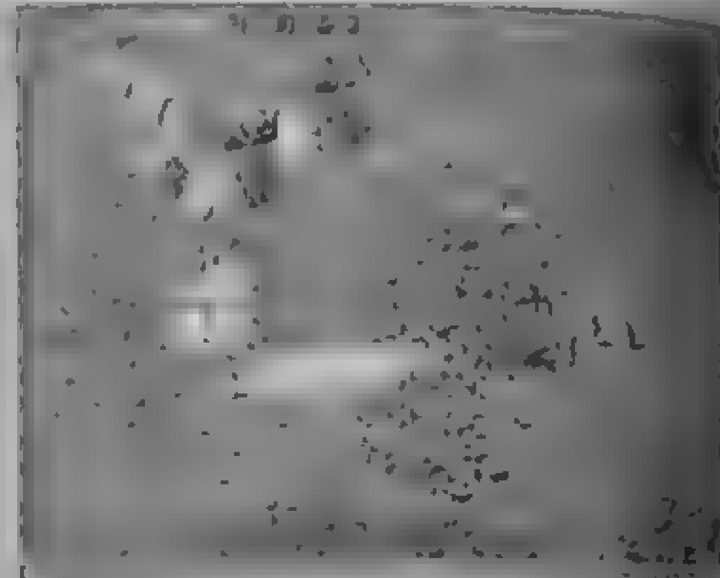
作为发展内政的基础，工人是必不可少的。在《天赋神权》中，最基本也是最底层的工人就是奴隶了，不过玩家可以对奴隶进行教育，将他们培养成拥有不同职业和地位的人，然后再通过累积经验来提高他们的工作效率。基本上，奴隶什么工作都可以做，而且如果玩家高兴，甚至可以将他们培养成为统治者或是祭司。不过，玩家也许不会想到，奴隶还有另一个比较残忍的用途，就是把他们当作祭品用以恢复祭司们的法力，所以奴隶本身就是一种资源，同样需要积累。

一个文明的发达程度，从它的建筑就可以看出了。在《天赋神权》中，玩家可以利用已有的材料和经验修葺各种建筑物。其中，最需要提早建好的是学校，因为前面已经说过了，奴隶是可以受教育的，而学校则是教育的基础。另外，通过修建学校还可以制造一些兵种。玩家不要以为只要有了建筑工就可以任意造房子，在确定了建筑位置之后，玩家还必须为其配备至少一个奴隶，让他们负责搬运材料，不然便不能开工了。

说完了内政，我们再来看看战斗部分。《天赋神权》中最基本的战斗单位是近身作战的剑士和投长矛的枪兵，它们是游戏初期的军事主力。而作为高级兵种之一的弓箭手，则需要在兴建了武器工厂后才能生产。在这些







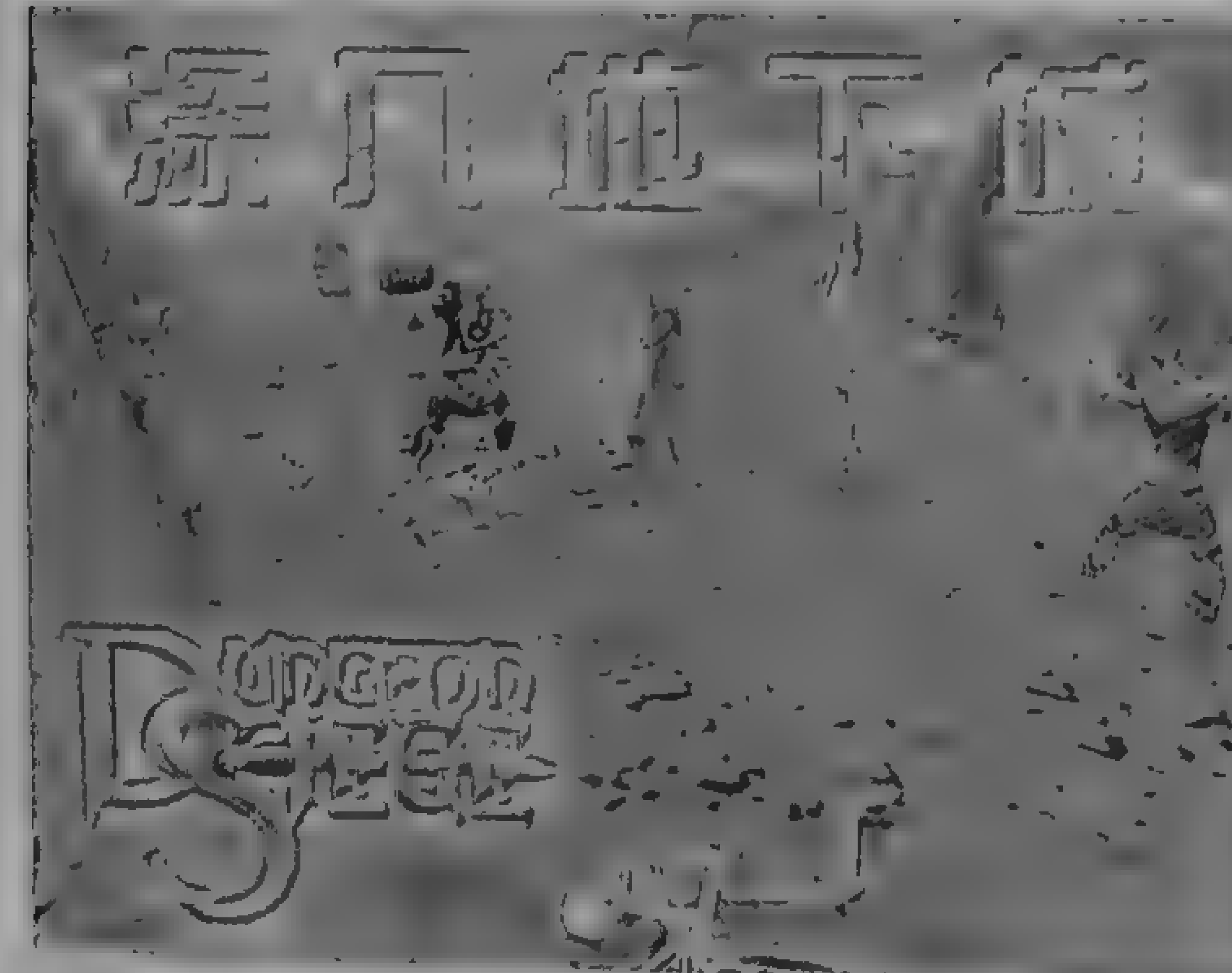
兵种中，侦察兵的工作是利用其优秀的勘察能力找出隐藏的敌人；司令的主要职责是排兵布阵、率队冲锋。另外，游戏中还将出现一个特殊的阵容——动物部队，虽然这支部队只有在兴建了驯兽馆之后才会出现，但是因为它们的攻击力相当可观，所以不容忽视。在兴建了金字塔之后，玩家可以培养出5个系别的祭司，他们使用的魔法各有千秋，并且会消耗一定的魔法点数，玩家必须通过祭祀来增加他们的魔法力。除了魔法部队之外，游戏中还有一些具有魔法属性的道具，将随着时代而逐渐浮现。

HIGH LIGHT

《天赋神权》从某种角度看，其概念很象我们熟悉的《三国志》，只不过在打理具体区域（相当于《三国志》中的城市）时，换成了即时策略的方式。应该说这款游戏是比较有新意的。有消息说，育碧公司已经开始着手进行这款游戏的中文改版工作，相信国内的玩家会很快见到这款游戏的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Theocracy
游戏类型：策略（ST）
制作公司：Philos Labs
上市日期：2000年5月
期待程度：★★★★

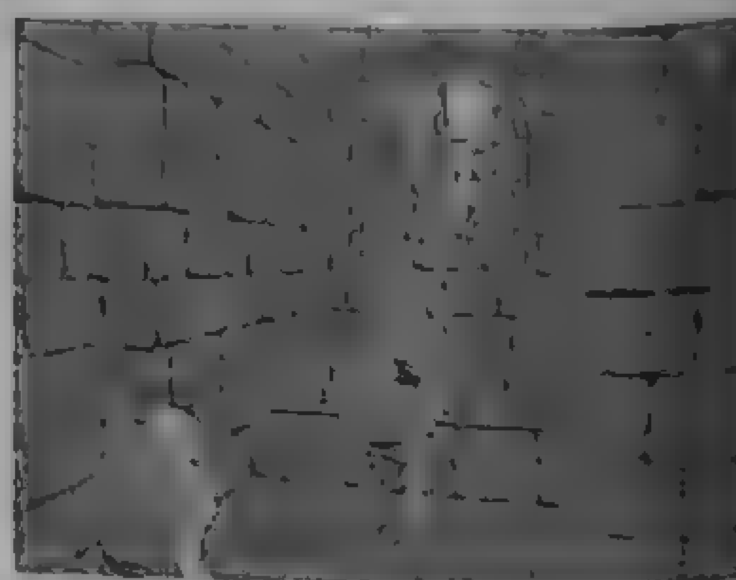


《深入地下城》是GPG（Gas Powered Games）公司制作的第一款游戏，这个新成立的公司是由《横扫千军》的制作者Chris Taylor亲手创办的。

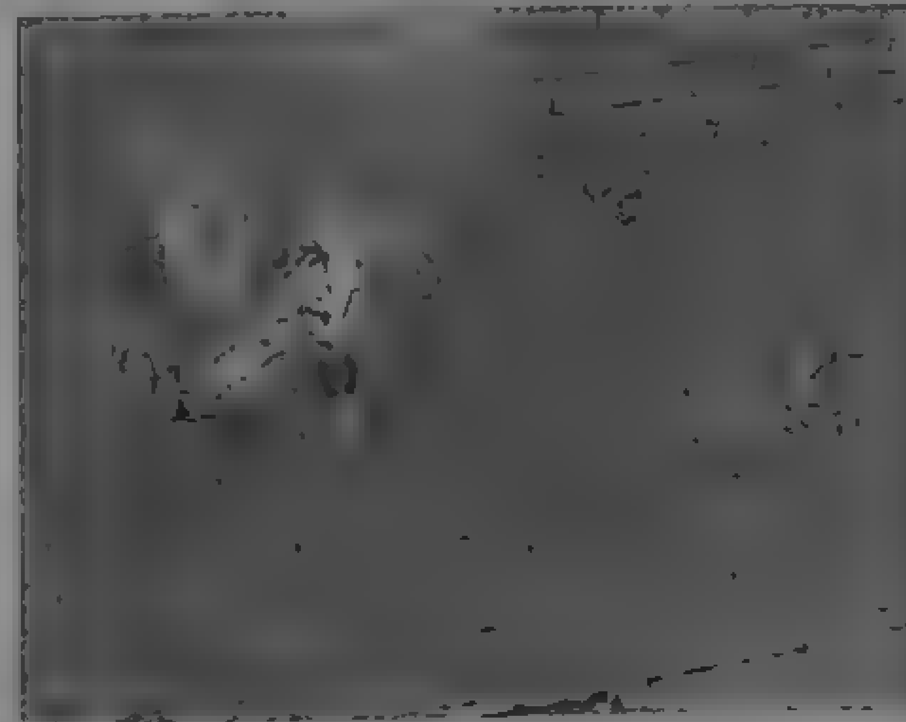
这是一款带有即时策略成分的角色扮演游戏，从游戏提供的画面上看，它和《黑石传奇》有很多的相似之处，但是相对而言，它的游戏引擎要远远高于《黑石传奇》，特别是游戏3D引擎和场景之间的无缝衔接是其最主要的特色之一，这也是制作组引以自豪的地方，当然《深入地下城》中值得他们自豪的地方也远不止这些。

《深入地下城》的剧情与一般的RPG相比显得非常简单，玩家所扮演的角色是一个在农场做活的男孩。一天，他家里的财产和所住的村庄被一群从地下钻出来的怪物所毁，于是，复仇便成了他唯一想做的事情。

游戏开始，玩家首先要找到距离最近的地下城入口，并杀掉所有看门的怪物。随着冒险的不断深入，玩家将会发现地下城的领域极为庞大，超乎想象，而由此萌生返回出发地的念头，不过这根本就不可能实现，除了继续向前，别无选择。越往地下城的深处，敌人的数量也会越多，等级也越高，消灭它们之后所得的回报也会增加。玩家可以雇佣沿途的英雄加入冒险队伍，他们的数量最多可以达到10人。这些英雄都拥有各自不同的职业，玩家在其它角色扮演游戏中选择过的职业，在《深入地下城》中也同样会找到。另外，游戏在角色的选择上和其它RPG也有很大的不同之处。游戏中的角色没有阶级和种族之分，所以玩家不必煞费苦心地研究谁优谁劣，随着剧情的发展，游戏还将在许多地方为玩家设定角色的特性，这样做的优点是可以让玩家把注意力集中到游戏的故事线上，而不是获取经验值和升级上。



《深入地下城》为玩家展示的是一个精美的3D世界，在这里玩家将领略真实的三维环境和活生生的人物，游戏强调的是前进、发掘和战斗，而经典RPG所注重的解迷成分已经被完全淡化，处在一个点缀的地位。游戏以其出色的3D引擎通过3D加速卡所产生的画面是通常的角色扮演游戏所不能比拟的，单从GPG提供的游戏图片上看，玩家一定不会感到失望。尽管游戏仍在制作之中，《深入地下城》的官方站点已经开始吹嘘他们的游戏，言道：即使你从“最高的山峰到地下城的最深处也不会见到读取屏幕（Loading Screen）的标记”。这对我们这些被游戏中漫长的等待折磨得痛苦不堪的玩家来说确实是个好消息，当然这对程序设计要求很高，同时可以看出GPG对自己的3D引擎很有信心。这个引擎还支持Colored Lighting和Realistic Shadows等新的3D技术。





游戏还有其他的一些特点，通常的RPG中，玩家可以将多余的物品卖给老板，但是在价格上必须吃一些亏，1000元购进的物品，能卖到500元就很不错了，这种事情在《深入地下城》中是不可能发生的，你可以把物品以原价卖出，这样你在购买物品时就不必犹豫不决了。为了节省物品存放的空间，游戏允许你将多件物品整合成一件物品，对于那些“收集狂”来说，即使物品栏装满了也不要紧，GPG还为这些玩家专门设计了一个口袋，可以容纳无限物品，唯一的缺点是使用里面的物品稍微有点麻烦。

《深入地下城》作为一部RPG/RT游戏的“混血儿”，在战斗中就非常接近即时策略游戏，保留了RT游戏的快节奏，又带有RPG所特有的角色升级系统。角色可以自由拖放，游戏的视角也可以随意放大/缩小和旋转，默认的视角为俯视。为了扩展《深入地下城》的剧情，GPG还提供了一个功能强大的编辑器，允许玩家修改游戏的许多方面，不仅可以制作自己的游戏地图，还可以修改角色的职业属性，允许创造新的职业和魔法，改变魔法的威力和施展魔法所消耗的法力点数，这些修改中的大部分在多人模式下也是允许的。GPG在《横扫千军》中的设计思想同样带到了《深入地下城》中，这主要体现在游戏的多人模式上，游戏最多支持19名玩家通过LAN或在Microsoft网络游戏中心连网作战，游戏类型包括死亡模式、夺旗模式和其它一些玩家喜爱的作战模式。

HIGH LIGHT

《深入地下城》预计要到2001年第一季度才能推出，由微软代理发行，现在GPG和微软正在为《深入地下城》广造声势，并设立了专门的站点，对此感兴趣的玩家不妨去看看（官方站点http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege/）。

文/木头　编辑/石子

游戏名称：Dungeon Siege
游戏类型：角色扮演（RP）
制作公司：GPG
上市日期：未定
期待程度：★★★★



曾经开发过著名游戏《信徒》(Disciples)和《部落》(Clans)的加拿大游戏制作公司Strategy First,近日终于公布了他们那已经酝酿了3年之久的三维星际即时策略游戏《O.R.B》的部分细节。这是一部主流的即时策略游戏,是完全遵循着即时策略的框架制作的。制作组表示,它也许会与某些游戏有类似之处,但绝对不会雷同,因为不同的游戏元素将会给玩家带来完全不同的感受。

《O.R.B》的故事主线是这样的:因为太阳的阻隔而互不见面的两个星球,由于通讯技术的发展,发现了彼此的存在。但是在接触中,他们彼此却很难融洽相处,为了防止冲突的爆发,双方开始了军事战备竞赛。这两个星球分别是:Mulus,崇尚以军事武装国家;Alyssians,爱好和平,希望通过交流说服对方。不同的科技发展和各自的生活态度,使玩家在游戏中,必须采取不同的策略发展、建造和升级,最终以强大的武力征服敌人。Alyssians拥有极高的机动性,移动速度快、命中率高但武器威力较弱,因此较为适合快攻,速战速决。Mulus的科技力量比较发达,他们拥有威力强劲的巨型战舰,但因为身躯过于庞大,反应也相对迟钝了许多,所以要注意牢固防守,稳扎稳打。

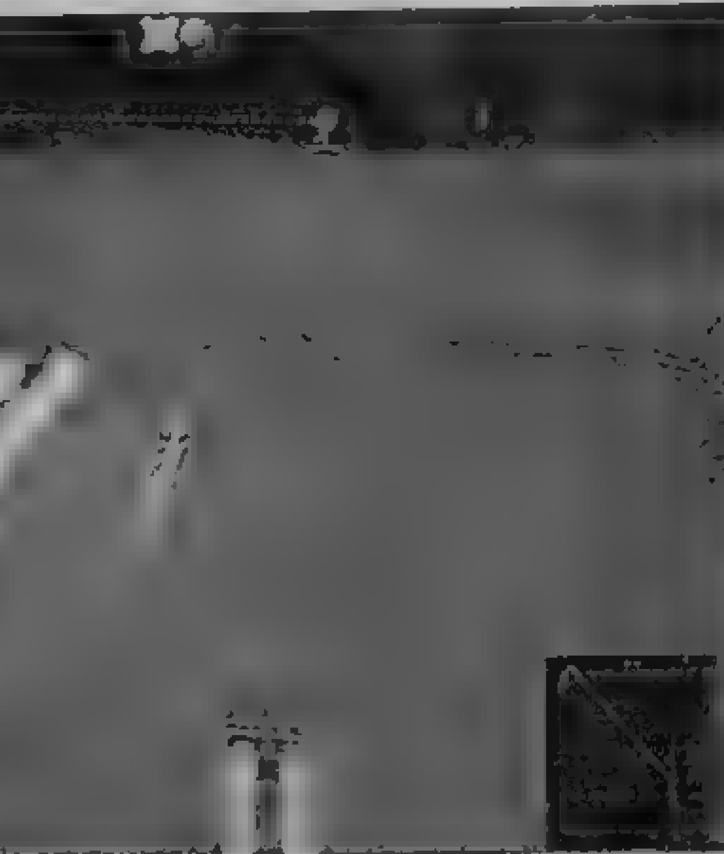
虽然《O.R.B》略比《家园》来迟一步,无法成为即时策略向外层宇宙空间扩展的领头羊,但是制作组依然坚信,它将是此类游戏中的皎皎者。为了更好的展示三维空间,制作组创造了一个动态的环境引擎:绕太阳公转的星球忽远忽近,在外层轨道工作着的空间站灯火闪烁,无所不在的小行星飞速地运转……游戏的画面留给玩家的第一印象是那些风格迥异的飞船。空间站和指挥舱都是庞然大物,战机和船只则小得多。游戏采用的特殊引擎使得比例悬殊的物体能够很好地在同一个画面中显示出来,但要想得到好的游戏表现,同时也需要3D加速卡和高速处理器的支持

三维空间的游戏设计难点在于:如何让玩家自如地操作散布在空间中的物体。虽然《家园》的操作界面没有什么可挑剔的,但是《O.R.B》的制作组依然认为它不够完美,庞大复杂是最应该改进的地方。他们的解决方案是:创建了两个可以互相切换的界面,一个是二维的,一个是三维的。制作组认为,这样更有助于玩家在熟悉的界面中进行操纵。玩家可以在二维界面中设置路标,来决定某一物体的运行轨迹,同时在2D主窗口中会出现一个小小的3D窗口,用以显示物体在空间的运行情况。玩家可以通过特定的键设定路标在3D空间的位置,上下极限可以超出小行星带(小行星带相当于隐蔽所,在其中的行动是不会被敌人发现的)。另外,在2D界面中还可以对空间的高度进行调节。至于3D界面的操纵,与《家园》很相似,所以这里就不再赘述了。

游戏的单人模式允许玩家在游戏间歇编制一定的多任务程序,设定集合点和快捷键,为以后的游戏做进一步的准备工作。简化的命令模式,更利于玩家进行作战指挥。玩家可以通过领队系统来操纵庞大的舰队,召募一些领导者然后指定飞船,把他们分派到下属舰队中去,并且通过快捷键指挥他们的行动。游戏中,对飞行中队的编制,不仅关系到中队的外表,更影响到他们的行动。设置成攻击状态的飞行中队在战斗时将勇往直前,同样一支防御型的中队会在绝大部分战斗中选择撤退。一些聪明的玩家通常希望游戏能有一些迷惑对手的设计,在《O.R.B》中,他们将会得到满足。例如,玩家可以设置一个看上去象是在防御,实际上却是攻击型的战斗中队,在对手因为错误判断而掉以轻心的时候,毫不留情地予以打击。



游戏中的小行星是所有能量的来源,从行星上采集到的资源将被用来建造飞船和发展科技,因此小行星的争夺将是取胜的关键。游戏开始时,玩家必须首先在小行星上建立一个小型基地,开通一条航线,必要时还要派遣一个飞行中队加以保护。由于小行星是时刻运动着的,所以资源的分布会随时发生变化。当资源被挖空之后,玩家可以在小行星上建立秘密基地,利用它绕到敌人背后的时刻,展开侦察或偷袭。当游戏升级到一定级别后,小行星上的基地也可以制造出飞船,这样就可以发动更大规模的战役了。因为这款游戏的核心内容就是资源争夺,因此,该游戏被命名为《O.R.B》。



《O.R.B》中可操纵的部队有5大类,拥有不同的属性和特征。太空站,用于制造飞船、发展科技和升级旧单位;战斗巡洋舰(Battle cruisers),拥有一定的攻击力和运输能力,常被用作远程运输;驱逐舰(Destroyers),因为极具破坏力而成为舰队的核心;特种舰(Commandos),用于登陆战及捕获敌舰;战斗机编队(Fighters),由至少12架战斗机组成,分别由中队长率领。《O.R.B》中加入的RPG元素,使这些中队长都极具个性,有的好勇善战、有的胆小怕事。玩家可以根据他们的表现,培养他们的领导能力,从而组织出最强的无敌飞行中队。

游戏的科技发展与战斗过程互相交织,当科技发展到一定阶段时,玩家将具有建造巨型母舰的能力,可以将战场转移到敌人的领地范围内。另外,在俘虏了敌船之后,玩家可以对其进行研究,以获得敌人的相关技术。相似的研究策略也适用于一些古老的宝藏,它们漂浮在小行星带中,玩家可以在探险中发现它们并带回基地。



《O.R.B》的多人模式和其它游戏略有不同。在超过2人的联机模式中,并没有设置死亡竞赛模式,而是设置了团体竞赛,也就是说,只要有3个或3个以上的人参战,进行的就是一种团队间的战斗。电脑也可以作为单独的一方和多人组成的团队进行战斗。

HIGH LIGHT

游戏制作组试图在游戏中引入一种"平衡"的概念,并且尽量避免让玩家有采用人海战术取胜的机会。游戏增加了相互影响的因素,小行星的分布将影响到飞船的进攻和在宇宙间穿行的速度。策略的意义得到了进一步的强化,游戏中有大量需要玩家处理的信息,如果处置失当,形势很可能会失控。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称:O.R.B
游戏类型:即时策略[RT]
制作公司:Strategy First
上市日期:2000年9月
期待程度:★★★★

现在，有很多人认为，赛车游戏中最激动人心的部分并不是获得最终的胜利。他们想在游戏中感受的，是那风驰电掣的速度和突发而来的冲撞瞬间。于是，惊险和刺激已经越来越成为赛车游戏所要追寻的目标。眼下，我们将要介绍的《疯狂越野摩托Ⅱ》，就是贯彻这种游戏理念的最好代表。

此次，在前作的高空飞行特技和丰富的游戏模式的基础上，《疯狂越野摩托Ⅱ》添加了很多新的元素和内容。就像许多续集所说的那样："并非是一种模仿，而是一种新的诞生。"制作组清楚地认识到，现在玩家们对游戏续作的要求已经从更多转向了更好，只注重表面的时代已经过去了。为了满足玩家的要求，他们对二代进行了彻底的变革，从增加了6种多人连线模式，到细化贴图曲线和磨光处理。

最值得注意的是游戏的新引擎。《疯狂越野摩托》的室外地形引擎其实很不错，唯一缺点是过于贫瘠，看起来就象是火星的地表。在二代中，经过制作组的修改和完善，这个引擎才真正达到了无可挑剔。起伏绵延的山丘、灌木和树丛、道路、桥梁、干草堆和谷仓都随着摩托的高速运动流畅平滑地向两边延展，从而向玩家展示了一个更高水平的动态显像系统。游戏的新元素还包括一些特殊课程：躲避汽车、与火车竞速、从滑行的飞机下面钻过等等。

二代的场景布局比一代有了较大的改进，玩家需要先对场地进行预先估测和设计线路，以保证赛程的顺利，这点也同样适用于室内的超级赛事。例如：选择地势开阔的 Baja 赛道后，除了高速飞驰之外，还要小心躲避高大的灌木和仙人掌，难度是相当大的，一代的玩家们也许还都记得其中的艰辛。

和第一代相比，《疯狂越野摩托Ⅱ》的室内赛事变动很大，一代的赛道充满了方方正正的水平和垂直的路线，看起来有点象削平了的金字塔，而在二代中，赛道的曲线变得光滑流畅，起伏自然，而且添加了许多宽窄不一的对角线。

没有特技表演就不能称其为越野摩托，在《疯狂越野摩托Ⅱ》中赛手们的动作更加丰富多彩。如此一来，那些喜欢在空中作出各种滑稽姿势，并尽可能停留较长时间的玩家，又要绞尽脑汁地"摆酷"了。

游戏还设置了一个不断晋级的赛事系统，穿着牛仔裤和法兰绒的衬衫或者是运动服，从最最简陋的自装单车开始，逐级赢得赛事、领取奖金、升级装备，然后获得赞助商的资助，参加大联盟杯。在一代里，这是一个被遗忘的角落，缺少这项设置是一大遗憾，相信二代的设计加上更贴近现实的环境必定会赢得玩家的好评。

对于一个初学者来说，《疯狂越野摩托Ⅱ》中的乐趣实在太多了。飞身跃过 20 英尺高度的刺激，令人难忘。赢得比赛的关键是掌握好重力、速度和起跳的平衡。在游戏中，玩家最先要学会的是控制摩托车倾斜的角度，让飞跃后的着陆尽量完美无缺。其次，还要学会在空中控车，做竖立动作，如果做不到的话，应该多花时间在平地上练习。最富于技巧性的是速度的控制，始终保持最快的速度并不一定都行得通，玩家会在各种赛事中体会到这一点。选择适当的起跳点和落地点将会对比赛有很大的影响，理想的落点是下坡处，如果落在上坡地带，将很难继续加速前进。另外需要记住的是，让车轮和地面牢牢地贴在一起，这样才能获得加速的机会。有关保持平衡的问题，一代中已经有所要求，在续集里则提出了更高的标准。只有恰到好处的控制力量和重力的分配，才能控制住转弯和行车时的平衡。合理地设计车行路线将是获胜的关键。

当然，没有联机模式的赛车游戏是不完整的，《疯狂越野摩托Ⅱ》继承了传统的联机竞赛模式，玩家可以选择电脑或真人作为竞争对手，一个新的等级和计分系统将让玩家知道谁是夺标大热门。

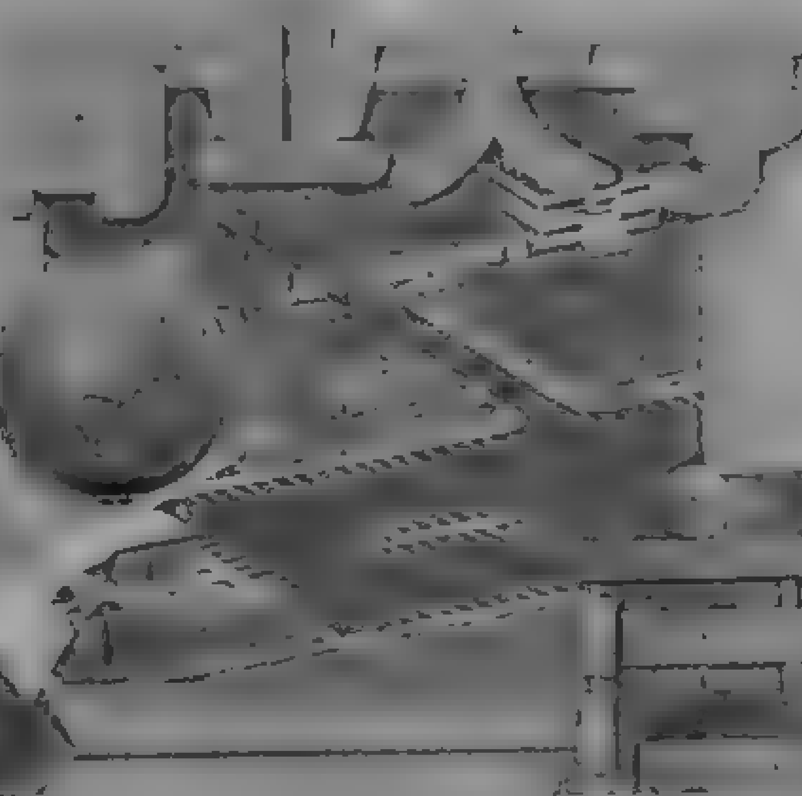
HIGH LIGHT

目前，游戏尚在后期制作阶段，AI的水平也有待提高，但是最困难的部分——完善力学和轨迹设计已经取得了理想的收获，测试版有望在近期发行。预计在游戏面世之时，将会有进一步的改变。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Motocross Madness 2
游戏类型：运动(SP)
制作公司：Microsoft
上市日期：2000 年 7 月
期待程度：★★★☆

你想当商场巨头吗？想让自己的产品遍布全球吗？想！但你有足够的资本吗？你有在商场上战斗的勇气吗？不知道？不如先来这里实习一下吧！最近，Stardock Systems 即将推出的模拟经营游戏《商业大亨》，将令玩家深刻体会到企业家们创业的艰辛和商场竞争的激烈。



占领市场，这是企业全球化战略目标的关键，也是企业家恪守的经营法则，同样更是本游戏的最终目标。在《商业大亨》中，玩家必须利用各种商业手段和力量，使自己的产品占领整个市场，消灭所有的竞争对手，从而实现成为商界大亨的梦想。

游戏开始，玩家只有一个工厂和一名销售人员。为了壮大公司实力，玩家必须建造更多的经营场所，雇佣更多的员工。生产和经营场所的合理分布将帮助玩家获得意外的收入。但是，游戏开始时，玩家只能按顺序建造这些单位：营销场所、实验室、工厂、商店、培训中心、精英中心、娱乐场所。不同的建筑将对玩家的经营起到不同的作用。不过，玩家手里的资金是很有限的，所以，合理规划非常重要。

游戏的运作主要靠销售人员，他们可以随意地在各处走动，招揽生意。推销产品的最好方法是作广告，玩家必须善于运用营销手段扩大产品的市场份额，逐步消灭竞争对手。通过营销战，可以有效地提高产品的知名度，从而降低消费者对其它商家产品的兴趣。《商业大亨》中提供了多种营销战手段，如：发传单、电视广告、促销等等，不过成本可不一样哦！为了使产品在市场上更具竞争力，玩家必须不断地改良产品和开发新技术。如果缺乏洞察市场的能力，那么就很容易遭到对手的暗算，最终导致企业的销售额惨不忍睹。



在《商业大亨》里，是不允许玩家做老实巴交的生意人的，因为游戏的目的就是挤垮竞争对手，无论使用何种手段，如雇佣商业间谍或策动其他企业工人罢工等等。当然，玩家要是坚持以德服人的话，也不妨一试，说不定会发生意想不到的事情呢。

《商业大亨》提供了3种产业模式：汽车制造业、电脑业和航空制造业。每一种产业都具有各自独特的生产技术。笔者认为，汽车制造业是其中最诱人的产业。虽然，游戏中不是所有的决策都会带来即得的利益，但是从长远发展的角度看，玩家的每一个决定都是至关重要的。游戏中还有许多行动卡(DAC)可供选择，这很象《大富翁》中的卡片，有的会改变客户对产品的需求量，有的可以调节市民生活水平及其消费趋向，有时是合法的，当然也有可能违法。当玩家拥有足够的资金后，就可以选购行动卡了，但要紧记的是，行动卡可能会令玩家的生意突发巨变，所以要谨慎使用！

《商业大亨》最吸引人之处，也许是能让玩家充分发挥自己的能力，去建造一个属于自己的世界。在这里，玩家可以建造经济中心促进商业发展，从而扩宽产品销路；也可以建造产品分销中心，以稳固公司的领导地位；想改变这个已经令人感到厌倦的现实世界，当然也可以。在这里，玩家就是世界的主宰！

值得一提的是《商业大亨》还提供了网络游戏的功能，支持 4 到 8 个玩家同时进行连网游戏。目前，Stardock 已经完成了《商业大亨》的最终测试，估计 5 月初即可以问世。国内的玩家则会在今年 7 月，见到由育碧公司代理的中文版本！

文/流星雨工作室　编辑/石子

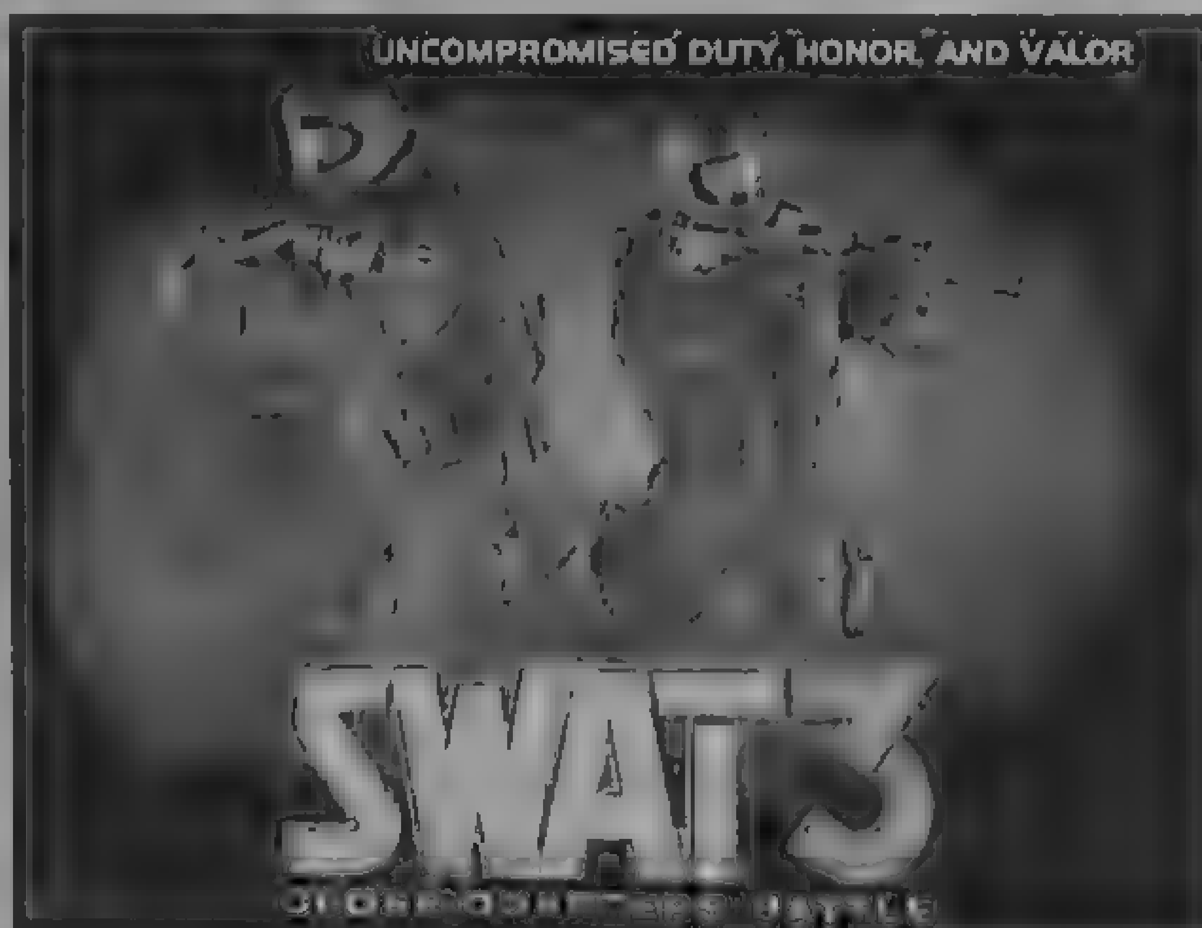
游戏名称：Business Tycoon
游戏类型：策略(ST)
发行公司：Ubi Soft
上市日期：2000 年 5 月
期待程度：★★★★

霹雳小组III致命距离

图像表现：100	94
音乐音效：95	
操　控：85	
创　意：89	
策略性：95	

■文/钱烁

正当即时战略的游戏核心越来越多地融人角色扮演类游戏的成份时，以一个新颖的 RTS/RPG 合体出现并在玩家面前广受欢迎的"新即时战略游戏"给整个游戏界带来一个前所未有的创新概念和整合潮流。传统意义上的动作/射击类游戏在这股浪潮的影响下也悄然发生了变化——1999 年下半年以来，几乎所有新出的"动作大片"都无一例外的在游戏中引人了一个小队战术模拟的游戏核心。而由 Sierra 出品的《霹雳小组》系列游戏正是这种全新游戏理念的始作俑者，而新近推出的游戏《霹雳小组 III 致命距离》更是对小队战术模拟这一全新游戏方式进行诠释的最佳代言人。



历史回顾

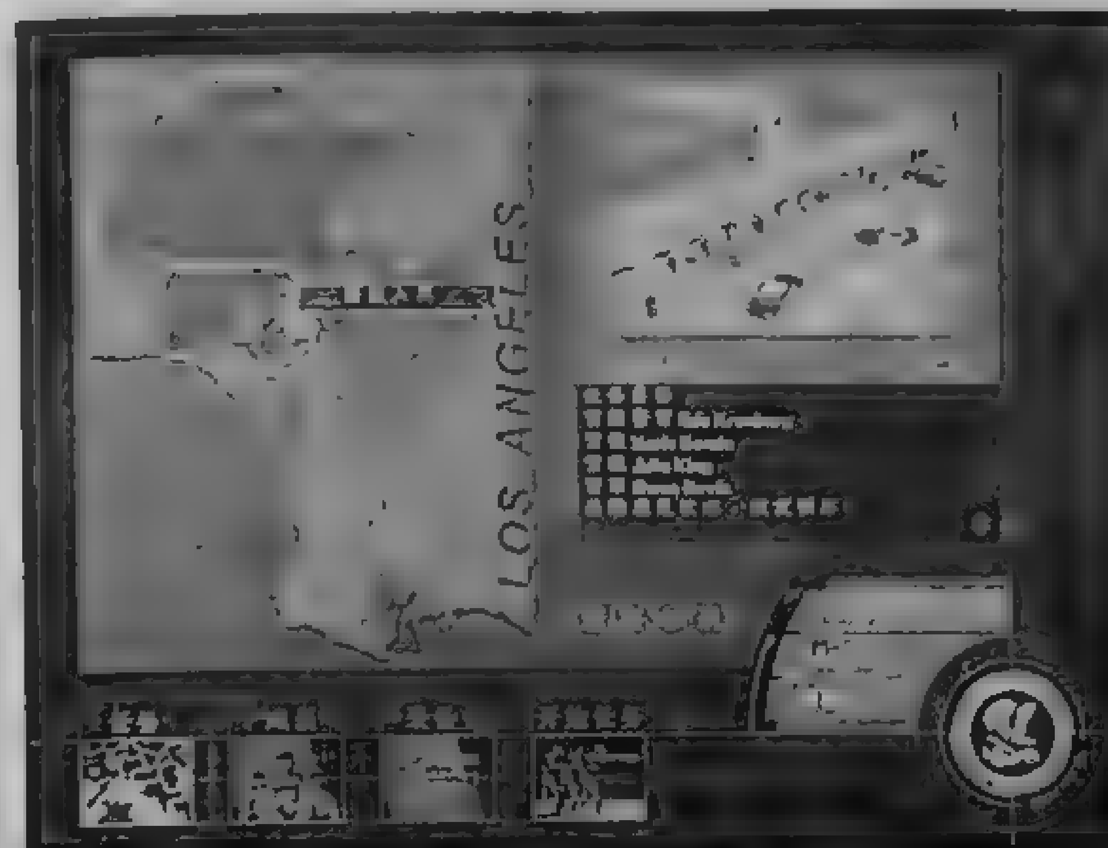
记得《霹雳小组》是在 1996 年时推出的，它刚一诞生，便取得了巨大的成功。因为很多玩家都梦想能亲自体验一下当一个特警英雄的感觉。尽管游戏在推出之后取得了巨大的成功，但游戏本身还有不少的欠缺之处：如玩家必须严格地按照贯穿整个游戏的一条主线来进行游戏，少许的偏离都会带来游戏失败的结局。

时间到了 1998 年，Sierra 公司又推出了《霹雳小组 II》，几乎所有的玩家都一致认可游戏所具有的更富有"弹性"的游戏方式，即玩家完全可以选择自己的方式来应付每一次的突发事件，而且这种方式将最终影响到整个游戏的过程之中，这也是 SWAT 二代与一代之间的最大差别。可以这样认为，《霹雳小组 II》为玩家提供了最大限度自由发挥的空间。而且，更为重要的是，游戏本身第一次引人了小队战术模拟的游戏概念。

正当几乎所有的动作类游戏都偏向于人类英雄和外星异形之间进行一场无休止的杀戮之时，《彩虹六号》的问世无疑给游戏业界吹来了一阵清新的"改革之风"——以第一人称来开展一种小队协同作战的游戏方式使无数的动作游戏迷们为之流连忘返、乐此不疲。精明的 Sierra 是不肯轻易"放过"这种由自己首创的游戏方式，因而在游戏《霹雳小组 III》中（以下简称 SWAT3），"团队协同"模式也就自然成为了游戏的精髓所在。

SWAT3 与 RS 谁更强些？

如果游戏《霹雳小组 III》与《彩虹六号》(Rainbow Six)都是以"小队协同战术"做为游戏核心，无论在什么方面，都会存在一个先人为主的概念，那么 SWAT3 对于 RS 又有何种竞争优势呢？在回答这个问题之前，请各位先来看一看两者的区别：首先，SWAT 特警们所面对的是美国第二大城市洛杉矶各类突发的治安事件，特警队员门并不是一些职业军人，他们只是法律的代言人。在《彩虹六号》中，特种部队只需携带最先进的装备来到指定地点消灭掉指定的恐怖分子即可，然而情况在《霹雳小组 III》中就变得稍微复杂一些了。作为一名执法者，生擒活捉那些犯罪分子远比杀死那些十恶不赦的家伙来得重要和有意义。那么这是否意味着游戏的可玩性降低呢？正相反，这种游戏方式所带给玩家更多的挑战将使玩家深深体验到紧张状态所带来的游戏乐趣。而且，在行动中你考虑得最多的就是尽可能减少人员的伤亡和法律所赋予使用致命武器的权限——尽管特警队中的狙击手已经瞄准了犯罪分子，并且可以



在 800 公尺之外达到一枪毙命的效果，但你仍旧得考虑如何活捉这个罪犯，让其接受法律正义的审判——如果可能的话。

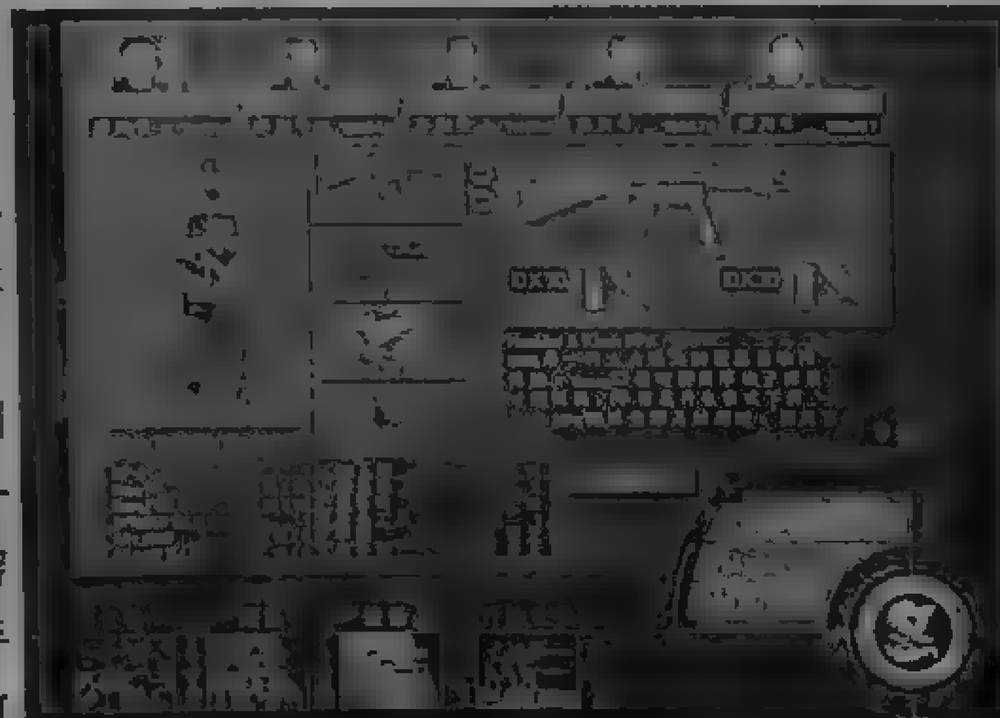
纵观当今一些同类型的游戏，虽然这些游戏也是以"小队协同战术"作为其游戏核心，但这些游戏本身的创新就限制了其根本不可能在一定深度和广度上体现 Squad Combat Simulation 的精髓所在：无论是 Novalogic 的《三角洲特种部队 II》、Zombie 出品的《特种部队 II 绿色贝雷帽》、还是 Talon 为我们带来的《隐藏与危险》，其绝大部分游戏场景都设置在野外，因而玩家根本不需要任何形式上的"小队协同战术"来完成游戏，即使你耳边不时传来"Charlie 1 is down, Charlie 2 is down, Alpha teamis down"的坏消息——即使你队友全都死光光了，那也无所谓，因为光靠枪身上的那个 4 倍或 8 倍的瞄准镜，以狙击方式就能够搞定一切。

光是从 SWAT3 游戏本身的名称中，你就能看出一些游戏的与众不同——SWAT3 游戏中的力求表现的重点正是极需要"小队协同战术"的"近层作战"(Close Quarters Combat)模式：相互掩护着呈 V 字队形可以使 SWAT 队员安全快速接近建筑物；交错行进模式可以避免特警队员避免遭受躲藏在楼梯高处的犯罪分子的袭击；当你使用镜子反射走廊拐角另一端的情况时，你的背后致命的"六点钟位置"可以放心地交由队友掩护；当你成功营救出人质后，你又必需依靠由队友为你扫清并涂上荧光标记的安全通道迅速撤离……如果玩家只想在游戏中扮演一个类似于 Gordon Freeman(游戏 Half-life 中的主人公)的"孤胆英雄"，很难相信他能够在游戏中保住自己的"小命"——更不用说去抓歹徒、拆炸弹或救人质了！

包罗万象的真实任务

SWAT3 共向玩家提供了 18 个单人任务和 2 个训练任务，与前作相比，游戏任务的多样性使游戏的可玩性提高了不少，在这 18 个各具特色的单人任务中包括：逮捕一名隐藏在一所大房子内的狙击枪手、夺回被一名持枪男子占领数小时的贝弗莱山庄大饭店、清理藏有妄图袭击和平游行市民凶恶暴徒的下水道、拆除一枚由恐怖分子安置的试图击落一架波音 747 客机的地对空导弹……尽管 SWAT3 中没有包含多人游戏模式，但 Sierra 即将推出一个任务版，而这个任务版中将包括多人游戏模式。

全 3D 真实作战场景



玩过《霹雳小组 II》的玩家们无一例外地都对于粗糙的游戏画面而大摇其头。SWAT2 居然在游戏中采用了 2D 来处理游戏画面——你根本就无法很清楚的分辨一些人中谁手里有枪，谁手里没枪，因而有时你很有可能射杀那些无辜的平民百姓；而且游戏中当你的队员们戴起防毒面具或使用掷弹筒，你居然看不到你队员身上有任何变化。然而在游戏《霹雳小组 III》中，这种令玩家感到异常沮丧的情况得到了根本性的改观：一个得到强化的游戏图像引擎使玩家在进行视角转动时丝毫感觉不到图像切换时生硬的迟滞感，取而代之的是更为平滑、柔和、细腻的全 3D 真实场景；一个全新人物的骨骼系统将使特警队员"举手投足"与真实情况一般无异；在一个全新图像引擎(Sierra 故意不向外界透露他们所使用的图像引擎为何)的强大支持下，玩家将能够在游戏中见到异常出色、逼真的游戏光源表现，而且玩家还可以循着遗留在地上的脚印和血迹搜寻到犯罪分子的藏身之处。同时，游戏引擎中，内置一个子弹穿透系统将如实地再现真实的战斗场景。

全新的武器装备

既然霹雳特警队员们要不断地面对那些"极度重犯"们的挑战，那么他们能够获得一些什么样的先进武器装备并将学会何种特种作战战术呢？如同以往一样，与 Sierra 公司有着紧密合作关系的洛杉矶警察总署将向游戏制作小组提供最为权威的 SWAT 资讯。每一位特警队员随身携带有一种主要武器和后备武器，其中主要武器包括有 M4A1 突击步枪，该种突击步枪可以装备 M203 榴弹发射器；贝纳里 90 超级

防暴霰弹枪可以通过发射散射钢珠来摧毁诸如门锁之类的物体；久经特种作战考验的 MP5 冲锋枪将是近屋作战最致命的称手武器。除了主要武器之外，特警队员还将随身携带一些特殊装备：手铐、CS 战术瓦斯手雷、C2 定向爆破炸药、眩光炸弹、化学照明剂（用来标识已经安全的房间或区域）、防毒面具和一把被称为 crunch 的万能工具刀。上面所提到的各种新式武器装备，并不会在游戏一开始的时候就全部出现，只有在特定的任务中玩家才能获得这些特殊的装备。

方便灵活的游戏操控

在游戏中，玩家还将承担起指挥整个小队行动的职责。当你正全神贯注于你自己所扮演的特警队长的行动时，绝对不要忘记作为一队之长的你还必需指挥其他队员进行协同作战。在战斗中，你手下的四名特警队员还将被分成两个作战小组——他们分别被标识为蓝组和红组，当你在游戏中点中通话（message ）按钮后，你眼前就会出现一个队员列表，其中包括“小队”、“蓝组”和“红组”。如果你想对于整个特警小对下达相同的命令，比如说警戒，你就可以按下 [1] 来命令整个小队处于警戒状态；当你想让红组队员掩护站在门口的蓝组队员，按下[2]就能下达此命令。以这种方式，你就可以让你手下的特警队员们分工明确，并且能够在战斗指挥中真正体验到得心应手、应付自如的感觉。而且，游戏中也设置了各种不同类型的战斗指令——其中就有警戒、掩护侧翼、打开房门、清理房间、卧到、隐蔽等等。而且，指令下达的方式也简便易行：当你向队员下达战术指令时，只需将瞄准十字对准相应的物体即可。举一个例子，当你想命令队员打开房门时，只需将十字准星对准那扇门；当你命令特警队员清理走廊时，只要将十字准星对准走廊，并且下达相应的命令。相信这种简便的操控方式将为各位特警队长们在紧张的战斗行动中节省下相当宝贵的时间来完成好任务。



极富创新性的游戏细节

对于特警队员情绪调整（toggle disposition）这一游戏设置也是《霹雳小组Ⅲ》中一个极富创新性的游戏细节。除了调整特警队员的移动速度，你还可以根据任务需要任意在“冲动”和“冷静”之间任意调节队员的情绪。就比如说，当你将特警队员调整为“冲动”模式，那你在行动中就无法向你的队员们下达使用镜子观察房间内情况的命令；与此相反，当你队员处在“冷静”模式中时，他们不会破坏门并朝房间内投掷催泪瓦斯弹；而且，这种情绪调节也将影响到指挥官下达命令的“嗓门”大小——在“冷静”模式中，当你命令你的队员打开房门时，队长指挥沉着地低语道“打开房门”；当这种情况发生在“冲动”模式下，相信作为队长的你一定会大声喊叫“破门而入”。如何来交错用好这两种情绪模式，就看各位玩家的指挥天赋了。

出色的游戏 AI

游戏中出色的人工智能也将使各位玩家感到“震撼”不已。当我命令队员们沿着走廊进入房间时，他们会紧贴墙壁、倾斜着上身小心翼翼的前进；当要接近一个拐角时，特警队员们会用镜子仔细观察角落另一边的动静；在进入房间时，队员们会采用掩护队形，即相互照应着队友背后六点钟方向；当走上楼梯时，队员们会交替举枪对准上下两个方向，并依此掩护着前进。这样一来，玩家很少会因为电脑控制队员的 AI 低下而造成任务失败(呵呵，到时候万一大侠您失手时就没有借口了)，任务的成功与否完全取决于玩家战术指挥是否得当。

游戏中的不足之处

虽然 SWAT3 秉承了 SWAT 系列注重游戏真实性这一良好传统，但其带来的负面效应也是明显的，那就是游戏难度过高——如果你在游戏中稍有失误，哪怕一个选择武器的小小错误，都会导致任务的失败而迫使玩家不得不开始重新开始游戏；游戏中只告诉你每个任务目标是什么，缺少细致的任务指引或战术帮助，因而使一些刚接触该游戏的玩家在“Mission Failure”几次后，就会对游戏“敬而远之”。Sierra 在当初开发游戏时，没有在游戏中加入一个多人游戏模式的确是一个不小的失误，不过这个失误看来马上就能够得到补救——我也相信游戏中单人任务对于玩家的吸引力将能够持续到多人版本的到来。

编辑/游骑兵

英文名称:SWAT3·CLOSE QUARTERS BATTLE
出品公司:Sierra
汉化公司:奥美电子
国内发行:奥美电子
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略|ST|
最低配置:P200/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置:-
3D 加速卡:D3D/软件模拟
多人游戏:不支持
控　　制:鼠标+键盘
出品日期:1999.11
官方网站:www.sierra com

丰功伟业无名起，一统天下号群雄

太阁立志传Ⅲ

图像表现:	90
音乐音效:	85
操　　控:	90
创　　意:	95
策 略 性:	90
故 事 线:	100

90

■文/太子

《太阁立志传》?!稍微有一些资历的玩家就一定不会对这款游戏陌生。日本的光荣游戏公司在 1995 年发布了该游戏系列的第一代，其新奇的游戏方式使其推向市场后大受欢迎，流入国内后也掀起了一片“太阁”浪潮。第二年，光荣公司再接再厉，推出了该系列的第二代，游戏在前作的基础上加强了声光的表现（但在当时也只能算是一般了），并且给了玩家除秀吉之外的其他一些游戏选择，除此之外游戏的内容和基本框架没有大的改变，但仍不失为一款佳作。但此作在国内的反响平平，原因当然是多方面的，但最大的原因大概就是没有进行汉化吧。之后的数年，光荣公司一直没有推出该游戏的新作，玩家也对《太阁立志传》这个名字渐渐的淡忘了。苦等数载，光荣公司终于推出了《太阁立志传》第三代，最近由第三波汉化并代理发行。也许“太阁”的第二次浪潮就要来临了。



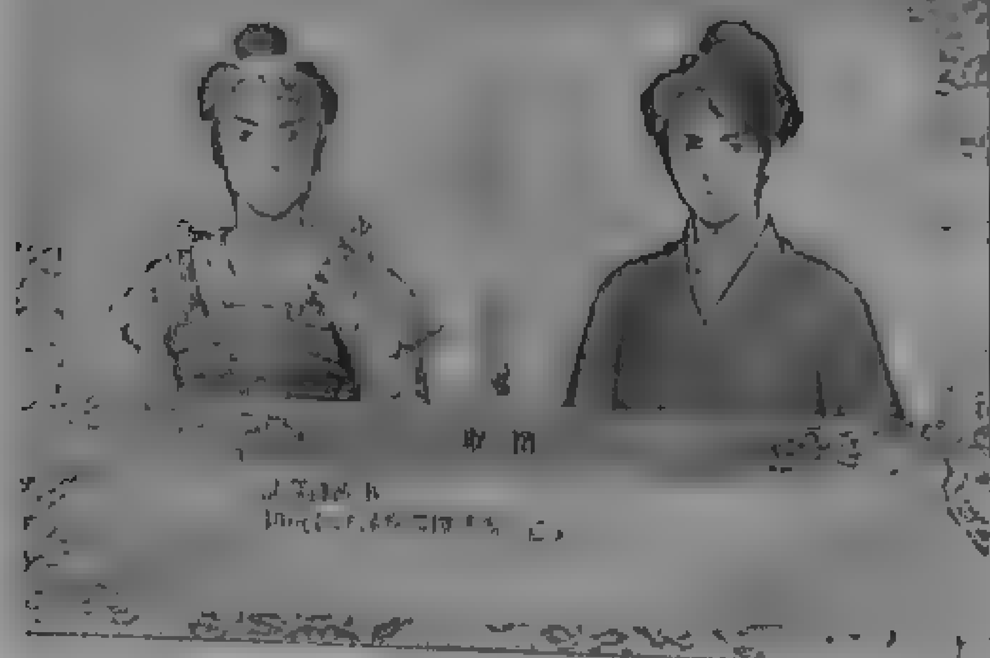
但凡尝试过《太阁》系列游戏的玩家，大多很难会对《太阁立志传》这款游戏的类型下一个明确的定义。的确，《太阁立志传》是一个集多种游戏类型之大成的一种游戏，其中包含了养成、角色扮演、仿真等多种游戏类型成分，如果要细分的话其中还包含有解谜和博奕在里边。多种类型的混合并没有使游戏显得不伦不类，相反却自成一体，别具一格。游戏的目的很简单，玩家将要扮演日本历史上赫赫有名的一代霸主丰臣秀吉，精彩演绎其波澜壮阔的一生。从其年轻时的足轻头做起，一步一个脚印地奋斗不止，最终位及人臣，从而一统天下。玩家在玩此游戏时，将亲身经历日本那如火如荼的战国时代，亲身体会当时的各个大名之间的尔虞我诈以致刀兵相间，同时感慨当时处于社会中下层的小人物生活的艰辛与不易。这也正是许多玩家乐此不疲的原因所在吧。

回到游戏上来，这么多年之后，光荣公司推出了该系列游戏的最新作，结果会是怎么样呢?这几年来，游戏业的发展突飞猛进，一大批老的经典游戏因为时间的流逝而逐渐没落(如 westwood 的《黑暗王座》)。光荣公司在这个时候推出这款游戏，会不会同样遭此厄运呢？但是在笔者将游戏通关之后，感觉到光荣果然不负众望，我可以很负责的说，《太阁立志传 III》绝对是现在最值得一玩的游戏，无论从任何角度来讲，《太阁Ⅲ》都是一款相当出色的游戏。该款游戏采用的是“过时”的 640×480×256 色游戏画面，但是一进入游戏，相信各位一定和我一样会大吃一惊，在当今但凡游戏就往 3D 上靠、2D 游戏也要上真彩的今天，光荣没有盲目地跟风，而只是用 256 色训营造了一个美仑美奂的战国世界。大概是游戏主体采用了柔和色调的缘故，使得《太阁Ⅲ》的游戏画面比当今许多号称“真彩”的看上去还要靓丽，相当养眼。而且这样使游戏所需的配置大为降低，只要奔腾 133、16 兆内存，一块很普通的显卡就可以很流畅的跑起来。如果您现在的机器的配置不高，玩不了现在市面上声光愈来愈出色但是要求的配置愈来愈高的游戏的话，那您绝对有理由试试这款游戏，而且那些高配置的游戏没准还没有这款游戏耐玩呢!此外，自从光荣的游戏平台从 DOS 转换到 WIN95 之后，游戏的界面都采用了 WIN95 的缺省界面，不知道原因为何，反正是遭到了众多玩家的非议。这一次在《太阁Ⅲ》中总算是有了改进，

全部采用了游戏自己定制的画面，效果总的来说不错。游戏的音乐虽然不如《三国》系列的音乐动听，却也可圈可点。每首背景音乐都不太长，但能够在关键的时刻恰到好处的烘托起整个游戏的气氛，如藤吉郎做出改变自己一生的决定——墨俣筑城时的"决定"以及进人战场作战时的"野战"都是很好的例证。游戏音效对于细节的点缀表现也颇令人满意，酒馆里的觥筹交错，庭院里的小桥流水，都是通过游戏中细致的音效表现出来的。

在游戏的操作方面，光荣公司极尽所能方便玩家进行游戏，比如玩家来到大地图上，面对"偌大"的日本地图中密密麻麻的城池茫然不知所措时，便可以从菜单中的任务别、国别、大名家别、所有城中选择。也就是说，你想要去哪个国家，或者你想要拜访哪个大名，抑或是你有目的地要到一些城镇办事，均可以轻而易举做到。又如，如果玩家所扮演的角色有了家室后，休息时间可以从一个晚上、到会议开始时、体力完全恢复、指定天数等几个选项中选择，以方便玩家更合理的安排时间进行各种活动。在游戏的其他小细节上，光荣公司处理得也恰到好处，而且还不时地幽上一小默，如秀吉的好友前田利家是一个典型"气管炎"(不知道史实是不是这样)；游戏画面中对话时提醒翻页的是一只上窜下跳的小猴子(哈哈，此中意图不言自明)，使玩家在游戏时会时不时的发出一阵会心的笑声，凡此种种，不一而足。从这些细小的方面可以看出光荣公司对玩家的体贴与周到。同时，光荣一如既往地将主要的精力放在游戏内涵上，高度的游戏性使游戏颇具可玩性，所以我们不得不佩服光荣公司的成熟与老练。

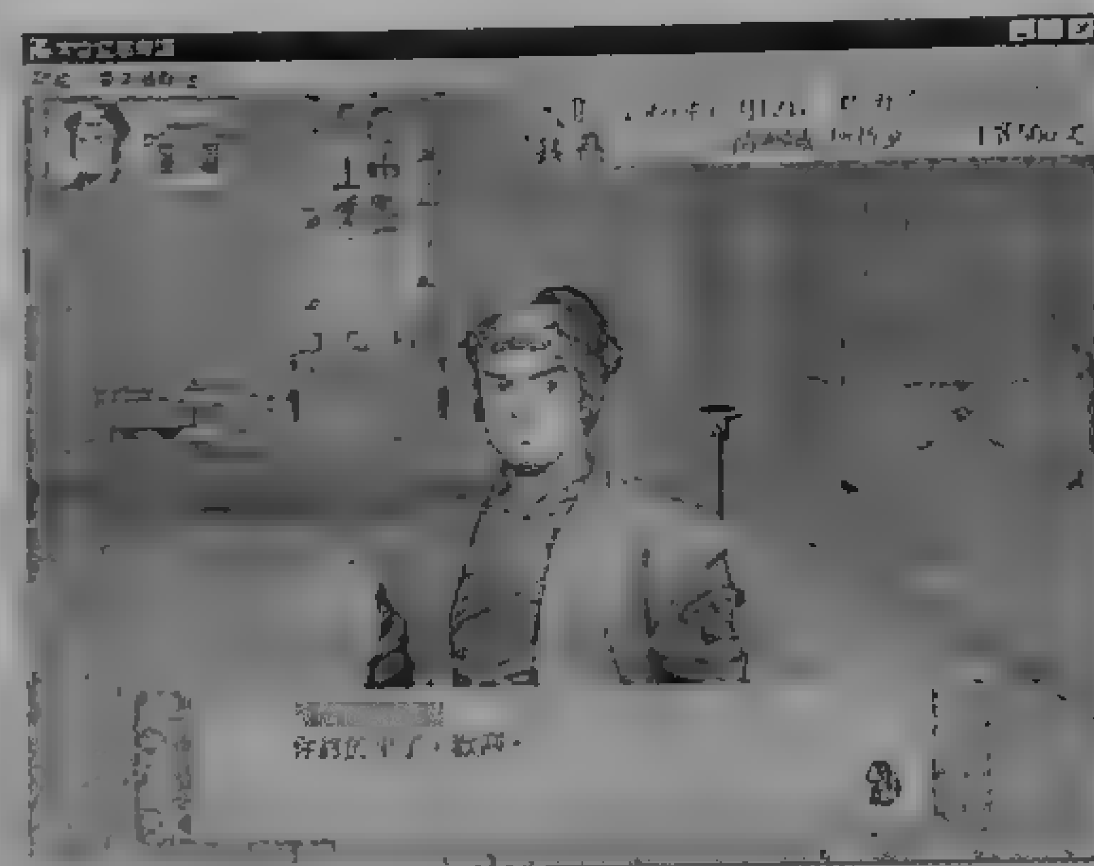
新的游戏最大变化莫过于增加了一项名为"派阀"的系统，相信很多玩家从字面上大概了解到其中的含义。也就是在织田信长手下的武将中暗自隐藏的小势力群体，其中的明争暗斗就不多说了。秀吉在奋斗的初期，除了要按指示完成任务，业余时间学习本领的同时，还要将心思放在如何与同事搞好关系上。不要认为"派阀"没有什么用，派阀的力量最直接的体现就在信长一季一次的评定大会上。自己派阀势力的强弱，关系到自己所提的建议能否被采纳，进而影响到自己功勋值的增长，接着会影响到自己官位的升迁，影响到自己的出人头地，影响到游戏的进度，影响到完成游戏的时间，影响到要少玩到其他的好游戏你说派阀重要不重要吧?！初入游戏时，信长家共有四大派阀分别是：柴田派、丹羽派、林派、佐久间派，这些帮派的揸FIT人分别是柴田胜家、丹羽长秀、林通胜和佐久间信盛。其中以柴田派的势力最为强大。当藤吉郎当上步兵队长后，便出现以藤吉郎为核心人物的木下派，中期还会出现以明智光秀为核心的明智派。



要想出人头地，就要努力扩大自己的派阀，说白了就是增加自己的支持者。所以说平时要多多致力于人际关系，勤跑跑腿、送送礼、开开茶会、免费给人家指南、遇到生病的送点好药等等等等，反正是通过各种手段让尽可能多的人支持自己。但是不要看到大部分武将支持自己就高枕无忧了，其他的派阀核心武将(就是前面提到的揸FIT人啦！)同时也要搞好关系。因为每到召开评定大会时，当你提出一个建议时(从战争、军备、谋略、内政中任选其一)，所有参加会议的非派阀核心武将会发表自己对这个建议的态度，也就是同意与否。不同意的不算，同意的意见会累计出一个意见支持卡。织田信长采纳建议的结果会根据最后的意见支持的总计的数值来决定。由此看来，拉拢其他派阀的核心与拉拢其他派阀的武将一样的重要。但是也有例外，就是秀吉与信长的关系如果非常好的话，信长就会在评定大会中力排众议，采纳你的建议。这样做看起来很容易，实则难上加难。原因是如要搞好与信长的关系，唯一的办法只能是送礼，因为我们伟大的信长同志可不是那种用二两好茶叶就能打发的主儿。而且依据他的地位，送的礼物都要是价值在4级以上的，在本作中，由于取消了打工的设定，所以我们的秀吉从始至终囊中羞涩，一付穷酸像(改派玩家除外)，而4级的礼物都价值不菲，秀吉挣的那点钱还不够买东西的呢，所以我的建议就是用钱要用在刀刃上，用不多的钱学好三级的茶道，再攒钱买一个像样的茶具，多对一起共事的同事作作工作吧。总而言之，拉拢同事，壮大派阀，将是玩家在游戏当中首要头疼的问题。

另外一个较大的变化就是战争的系统，玩家将不再直接控制自己的军队。以野战为例，交战的双方进人战争画面后，玩家只能在战前下令排阵，之后就交由电脑控制双方的厮杀了。玩家在其中行使诸如"鼓舞士气"等几个命令。而且各个阵形之间都有相生相克的作用；玩家在排阵时无法得知电脑控制的军队排什么样的阵形，如果排错阵形的话后果不堪设想，似乎完全是在赌运气。乍看起来似乎战争的难度增加了，其实不然。因为如果玩家的角色战术级别修练到三级的话，那么战争对他来说将易如反掌。战术级别越高，所会的阵形也就越多，而且越高级别的阵形，与之相克阵形就越少，当然克制敌人阵形的几率也就越高，威力就越大。当玩家的阵形能够有效地克制敌人时，战斗双方的战斗效果就会向玩家一方倾斜20%左右，此时玩家就会以较小的代价消灭敌人较多的兵力。待到晚间休战时，双方的损失一进行对比，我方由于消灭的敌人较多，战果显著，所以战斗效果又会向我方倾斜不少（视战斗双方战斗力损失之间的差距而定)，如果再赶上玩家夜间的偷袭、驻防等指令行使正确的话，那么此时战斗效果很可能达到100%。第二天一开战，我方的士兵将会以一当十，以极其微小的兵力损失消灭掉敌人相当大的兵力。而此时，战斗的胜负成败就已经完全掌握在玩家的手中了。由此看来，新改变的战争系统非但没有加大难度，反而在一些玩家的手中会导演出不少以少胜多的精彩战役来。本作中最具威力的阵形叫"车悬阵"，是"越后之龙"上杉谦信的独门阵形，这与战术级别的多少没有关系，只有特别篇中的主人公梁田正胜机缘巧合学会了此阵，玩家可以到特别篇中去体会一下，秀吉的玩家们就不要费心思了。

另外，各位也知道，秀吉一生大部分时间要对付的敌人即是他的死对头柴田胜家，当然也是我们玩家极度反感的人了，我的一位朋友在玩《太阁》系列的时候只要抓住柴田胜家，不管三七二十一，立刻毙之，纵使柴田胜家拥有极高的军事能力也是枉然。这一次，游戏中提供了一个特别篇，主人公名叫梁田正胜，身份是柴田胜家的义子，玩家这次可以通过另一个人的眼光从与以前完全不同的角度去认识柴田胜家这个人，看到柴田胜家的另一面。通过这次，《太阁》的玩家们对柴田胜家从此另眼相看也不是没有可能哟。此外，在特别篇的游戏后期，梁田正胜的真正身份也将被公开，到底他是什么人，恕笔者在这里卖个关子，您还是到游戏中自己去看吧，保证出乎您的意料。



还值得一提的是这款游戏的汉化效果。我一向对光荣游戏汉化颇具好感，因为其对游戏的汉化效果我认为是最好的。远的不说，就说最近出的《大航海时代Ⅳ》，不仅是游戏中的经典，也是游戏汉化中的经典。这次《太阁立志传Ⅲ》的汉化也没见到任何马虎，汉化出的效果与原作的游戏氛围相当贴近，而且连过场动画中的语音也进行了字幕汉化，也算是符合国情吧。我对游戏的汉化没有接触过，说不出所以然，但是猜也猜得出是相当不易的，从中我可体会到汉化工作人员的敬业精神与工作的艰辛，并致以深深的敬意与钦佩。

要问我对这款游戏的评价，只有八个字：佳作当前，万勿错过。

文章的最后，我想说一说我对光荣公司的看法。现在很多玩家都说光荣公司的游戏越做越没意思，越来越不好玩。我在这里想发表一下自己的观点。我认为现在的游戏玩家玩游戏有些太急功近利，找到一款新游戏，上手之后就架出修改器进行修改，这样还不过瘾，再加上一些为此款游戏专门作的编辑器，改完之后，游戏中的人物不是天下无敌大侠就是比'盖茨'还富的阔佬，这样做的结果是刚开始凭着新鲜感还有些意思，但一般玩不了几个小时，新鲜感一消失，游戏也就变得异常乏味，最终是删除了事，游戏被扔在了一边。尤其是现在玩家找游戏的途径又很多很方便，经常是一打一打地往家搬。游戏一多，难免心浮气躁，更是不知与多少好游戏失之交臂。光荣公司的游戏主要是模拟仿真类，其《三国志》系列、《信长之野望》系列出了都已不下七代，炒冷饭固然没什么意思，但我认为，光荣公司出的游戏大部分都有着极具深度的艺术内涵和非常丰富的文化底蕴，这一点很少有公司能够望其项背。《三国志》、《信长之野望》系列能够使玩家体会到"运筹帷幄之中，决胜千里之外"的豪情快感，同时能使人意识到综合国力、人心项背对一个国家是多么的重要。《太阁立志传》又能够使玩家感觉到做人所要承受的种种辛酸苦辣，上司要时不时地打点，同事要搞好关系，下属要照顾好，不使其产生异心。而且在玩光荣的游戏时，又能够使玩家潜移默化地学到一些历史知识，我认为，这才是真正的"寓教于乐"。

游戏终究是游戏，但是光荣公司却总要使游戏与现实生活中保持着某种默契，借物而"育"人，这大概就是光荣公司的做游戏的原则吧。

编辑/游骑兵

出品公司：KOEI
汉化公司：第3波
国内发行：第3波
发行版本：1 CD / WIN9X 简体中文版
类　　型：策略/角色扮演[ST/RP]
最低配置：P133/24MB、声卡、4速光驱
推荐配置：－
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.5

称霸四海

项目	分数
图像表现	95
音乐音效	90
操　　控	95
创　　意	100
策 略 性	90
总评	93

■文/志云

啧啧，品一口茶，我开始了慢条斯理的讲解——凭借初中地理课残留在脑海中的一丝记忆，我还依稀记得占地球表面积70%的都是海洋(错了吗?我惶恐地环顾四周……)，而剩下的，就是养育着70亿地球人口的陆地和岛屿了。(“南极洲要除外!!”有人抗议了。是是，小弟我连忙使劲点头。)围绕着大陆发生的故事已经相当地多，比如种种RPG，以及数不清的即时战略游戏，更别说竞速赛车类游戏，大家都知道，汽车都要依靠轮子与地面的摩擦才能前进，离开土地，上哪儿去寻找前进的动力呢?(“喷气式的不用!”有人又嘴快了。得，我摇摇头。)说实话，完全以海为内容的游戏还真不多见，就算是《大航海时代》也脱离不了陆地和港口，因为总得补充给养。(“大航海里陆地成分占33.3333%……”)唉，我说兄台，我佩服你知识渊博，可是也不用在这里显弄呀?(台下无声……)

咳咳，我得意地清清嗓子，继续往下讲去——今天我要给大家介绍一个海洋成分占百分之九十八的游戏，而且依然是航海的。(这下含金量足够了吧，我心中嘀咕。没曾想底下还有咕哝声，“真的不用陆地了吗?”)谁谁，我勃然大怒。我不讲了，你们看幻灯片去!!(注：以下为幻灯片内容。)

幻灯片一：背景

有关十六七世纪的欧洲历史中学的课本已有较为详细的叙述，这时正是现代的资本主义发达国家原始资本积累的时期，而我们从小得蒙马恩二老的教诲，知道其中充满了血腥和暴力，但是他们万万想不到的是，如今这事也堂而皇之地登上了电脑屏幕。(What?电脑?他们在天堂瞪大了眼睛——一幅漫画图解。)故事发生在十六世纪中叶，当时的欧洲各国在哥伦布发现新大陆后，正积极向外扩张，四处开拓殖民地，其中以英、法、西班牙和荷兰最为强盛。由于从殖民地掠夺丰厚的资源和财宝已是极其正常的事情，又在丰厚的利润驱使之下，于是各国纷纷以国王的名义成立了私掠船队。私掠船队私下由政府支持但又不同于代表国家的海军舰队，事实上他们属于海盗，更确切的说是“皇家海盗”，他们甚至获准可以攻击海面上的别国商船。这一次，玩家便是要扮演其中一员。

在游戏当中，玩家将选择扮演英国的血腥船长，或是法国的小卡提叶船长，纵横于加勒比海、马达加斯加、东南亚以至澳大利亚海域，沿途抢劫商船、攻击敌舰、建立殖民地，总之是尽情地抢掠杀戮，只是别忘了国王交给你的12个任务，否则一脚把你踢出游戏去。

幻灯片二：好玩?

同为航海游戏，此游戏并不同于以往的《大航海时代》系列或是近期的《割喉岛》，虽然同样需要在各港口间来往以互通消息，并通过“卖高买低”的贸易方式来赚取金钱，积累建造船队的资金，或是直接在海上打劫，抢夺商船上的物资，这样财富来得更快，但是，所做的这一切都是为了完成国王给予你的任务，而这些包括消灭海盗、护送商船、救援人质、攻打或是保护港口等等总计二十多个任务，无一不需要强大的武力来完成，因此，各位爷们儿攒足了钱，可别留在那儿让它发霉，还是赶快建立包括大帆船、巡洋舰在内的强大武装，一举荡平敌寇(到底谁是敌寇啊?)。这时候，游戏就成为了即时策略的类型了。游戏里支持通常策略类游戏的大多数操作方式，诸如选择所有船队，给船队编组，左键点击要到达的地方(可以在右下角的小地图上直接点击目的地)，右键取消，等等。而作战方式跟其它航海游戏的海战倒是差不多，但是更加丰富。远距离时以炮火攻击为主(大帆船的炮火据说最牛)，等到双方靠近了就可以进行游戏所宣称的登舰战了。以钩索拉近敌船，搭上跳板，然后指挥船员过船与对方展开肉搏，武器是圆月弯刀，等级高的军官更拥有火器，不妨利用毛瑟枪消灭敌厉害兵种。听说由于游戏中成员AI不高，甚至很容易发生船员堵在跳板上停滞不前的情况，就好像操着两手在那里隔岸观火，能把人气个半死。不过游戏里还有个很有意思的作战方式，就是采用飞索将人从空中输送过去!好是好，可是还有人抱怨：一次只能送一个人过去，还没等送第二人，前面那个又被杀死了。嗨，如果一下都能过去，不如改叫空降兵作战了。游戏既然提供了这么几个各具特色的作战方式，矛盾就得靠玩家自己来协调了，没办法，谁叫你是船长呢?此外，游戏作战时还要注意的一个问题是：身为指挥官，战斗时处在何位是非常重要的，“躲在后面”会大大影响己方的士气，而身先士卒，往往又因个人牺牲导致Game Over。所以，这一点就要大家自己来处理了。

这一张幻灯片真是长，不过它并没有提到该游戏跟其它航海游戏最大的不同，作为一个即时策略型的游戏，每关你都得从头开始!什么?那些在《大航海时代》里喜欢攒钱和喜欢看着钱数发呆的朋友瞪大了眼。粗想甚是不解，但是细一思量又觉有理，不然一直带着一开始累积的庞大船队，后面的任务可就太……那个了，缺乏挑战，缺乏动力，游戏就没有多大意思了。所以，玩家们将要反复地重复贸易和掠夺的资金积累过程，然后升级船坞，建造顶级船只。不过，游戏里寻找钱财的方式并不只是这两种，在完成主任务的时候，如果选择完成其中附加的小任务，如消灭附近小股海盗等等，也能获得奖金；而尤为有意思的是，在航海的过程中，仔细了解情报和探索未知地域将会发现其他海盗藏匿的宝藏，而你，也可以把自己的财富放在某个遥遗弃的小岛，会不会也被偷?我不知道，试试吧。

为了帮助大家了解敌方情报，游戏里增加了一个“间谍”的功能。派遣间谍到各个港口以及海盗的船队里面，可以清楚地明了各方的行动。此外，游戏中某些任务也是跟间谍有关的。大家不要小看了他的作用哟。

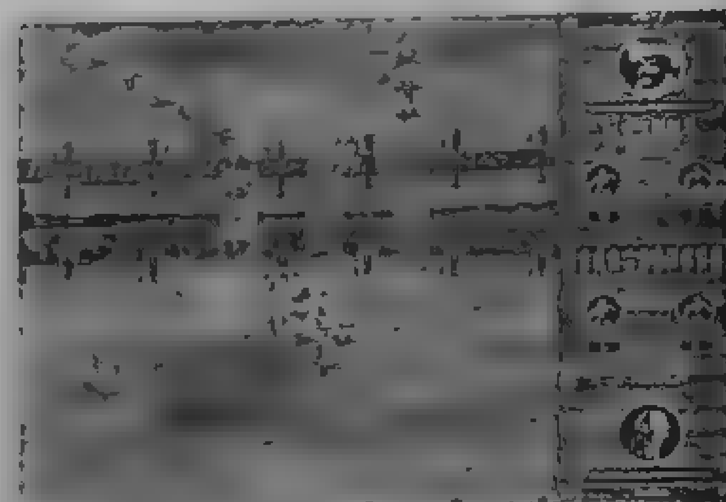
另外还要提一提的是游戏里的港口建设，当你有了钱之后，给自己所拥有的港口升级，包括给灯塔升级，这样你能在敌人逼近港口前更早发现他们；给船坞升级，然后你才能建造更好的船只；给总督府升级，你就能招更多的人，当受到攻击的时候也才有更多的人守卫……可以说，升级是本游戏的重要一环，要想建立起强大的海上王国，就必须让港口坚固异常，当然，所有这一切的前提是：需要很多很多的钱!

幻灯片三：失望

现在到了正视游戏缺点的时候了，不过先让我们看看游戏要求的系统配置吧。

Windows 95/98，采用100%与DirectX相容的驱动程式，Pentium133或以上的处理器，16MB RAM，4MB显示卡，120MB硬碟空间，4X光碟机，音效卡。

各位什么意见?是不是有点到了远古的感觉?要知道，根据硬件推算软体，可想而知该游戏所需要的运算量是多么的小，由是大家也就能对游戏的画面质量估计一二了。纯2D画面，而且解析度也不高(大概640*480吧?!!)，此外画风也倍受人责难，各种建筑和船只造型过于简单，甚至于达到粗糙的程度，船只的细节也不清楚，而船上的水手更是难以分辨嘴脸，有人把战斗中的一群群水手形容成一堆带着刺(圆月弯刀)的白色(肤色)的保龄球在互相倾轧，虽然让人忍俊不禁，但是倒也形容得恰如其分。游戏制作公司听了不知会不会



难过。此外电脑的AI也比较让人难受，尤其作战时部队的表现，有时会令人吐血三升，这点前面已经提过，在此就饶过他们一笔。

然后不可避免的话题又提到了游戏的音乐音效。虽然绝不可能达到让人毛骨悚然、坐立不安的程度，但是你也不可对它抱有什么期望。听上去真是够悲哀的，看来，对游戏的画面和音乐有严苛要求的玩家是不会理会它的了。

幻灯片四：尾声

谈谈该游戏的历史和现实意义，以及将来的展望……(看看大家要走，我迅速地把胶片取了下来，宣布退场。)

哎哟，对不起，讲了半天忘了告诉大家这款游戏到底来自何方，它是由Microids公司开发的即时策略航海游戏《称霸四海》(Corsairs)，据称……(嗨嗨，什么跟什么嘛?!轰出去!)

编辑/游骑兵

英文名称：Corsairs
出品公司：MICROIDS
汉化公司：协和多媒体
国内发行：捷径电脑
发行版本：1 CD / WIN9X 简体中文版
类　　型：策略[ST]
最低配置：P133/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P166/32MB
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2000.5
官方网站 www.microids.com

任务战术指南——

命令与征服II烈火风暴

■文/TWO－IN－ONE

GDI 篇

第一关 Recover the Tacitus

任务:找到 Kodiak,取回 Tacitus。

战术:狂怒的离子风暴(Ion Storm)击落了 Kodiak 之后,立即分散部队,让工程师迅速躲进 APC,然后命令4个 Wolverine 向东阻击 Nod 的轻步兵和导弹兵。

干掉前来骚扰的敌人之后,率领全体部队向南行进,登上附近的高坡,来到山顶。从这里可以看到 Nod 正在攻击一个平民城镇。赶到那里将敌人消灭之后,得知 Kodiak 的坠落地点在东面。

指挥部队向东行进,指派一个工程师赶快修复路上的断桥,然后让全体部队以最快速度穿过大桥。经过废弃的 Nod 基地之后,命令 Titan 沿着山边向东及向南布防,干掉矿厂附近巡逻的 Cyborg。接下来命令 APC 和卡车在前,其他部队紧随其后,向东行进,找到失落的 Kodiak,让工程师将其修复,然后指派运送卡车将其转移。



这时身后会出现两个 Tick 坦克,集中火力消灭它们之后,向西直奔烟火处等待运输机。当卡车安全到达之后,任务完成。

第二关 Party Crashers

任务:保护平民,防守基地。

战术:立刻生产 Titan,然后命令他们到战场东南角的平民定居点布防。几分钟之后,平民定居点就会遭到 Tiberium Floater 及 Tiberium fiend 的攻击。将敌人消灭之后,让一个 Titan 护送幸存的平民来到战场中央地带的运输机场,剩余的有生力量则来到战场的东北角保护这里的平民。粉碎敌人的进攻之后,一面将受损的 Titan 送回基地进行修复,一面把平民护送到运输机场。接下来在战场西北角的平民定居点消灭进犯的 Viceroids 和 Floaters,将最后一批平民护送到运输机场之后,立即命令全体部队回撤到基地相对安全的地带,做好抵挡敌人猛烈攻击的准备。片刻之后,敌人会从四面八方涌来,此时要全力保护好部队生产设施。等到大批援军由运输机空降到基地内之后,任务完成。

第三关 Civilian Riots

任务:镇压4个暴乱分子头目,保护补给站。

战术:命令全体工程师进入 APC,然后指挥所有车辆朝着战场的东北角行进。干掉几个暴乱分子之后,找到第1个暴乱分子头目。将其收拾之后,第2个暴乱分子头目的位置就会显现出来。此刻,基地会遭到敌人的骚扰。率领部队返回补给站,消灭来犯的敌人,修复受损的设施。接下来,派几个 Roit Trooper 乘上 APC 来到第2暴乱分子头目所在的位置。解决问题之后,迅速找到第3个暴乱分子头目。这时补给站再次遭到敌人的攻击,命令守卫补给站的部队拼死顶住敌人的冲击,同时以最快的速度解决第3个和第4个暴乱分子头目。如果在此之前补给站设施没有被毁坏,而且没有平民被杀,那么任务胜利完成。

第四关 In the Box

任务:摧毁两座大桥,阻止敌军增援,占领 CABAL 内核。

战术:展开基地车,立即修建基地的防御设施,然后生产 Titan 以有效抵御 Cyborg 的攻击。同时在基地的西侧和北侧建造两个 VMG Tower,加强守卫力量。当 Tiberium 殆尽的时候,派 EMP 坦克带领着一组投弹兵侦察北面地区,消灭敌人的 Cyborg 特种兵和两个导弹兵之后,占领他们守卫的矿区。接下来,矿车便可以到这里来采矿,同时让4个 Titan 炸毁北面的大桥,切断 Nod 的援军通道。

生产出20多个 Titan 之后,派他们协同工程师乘坐 APC 找到敌人基地。敌人基地前方建有两个激光塔楼,后部则有激光尖塔和一个自行火炮守卫。先不要命令 Titan 发动攻击,制造一些喷气步兵,派他们摧毁敌人的激光尖塔和自行火炮之后,再派 Titan 冲击敌人基地,让工程师占领敌人建筑设施。

在敌人基地的北面有一个城镇,在里面可以找到5个技师,然后战场西北角的地区会显现出来。将技师带到安全地带,命令喷气步兵消灭战场西北角的激光尖塔和 Cyborg,同时摧毁一座雷达站和电场,然后让一个技师乘坐 APC 来到这里,占领电网。接下来便是一层一层地摧毁敌人的基地,最好让技师占领敌人的电网 ,以免部队损失过大。在攻陷了敌人的第2层基地之后,派几个 Titan 摧毁南面的大桥,以免敌人在身后偷袭。在最后一层基地占领 CABAL 之后,任务完成。

第五关 Dogma Day Afternoon

任务:在 Tacitus 神庙得到 Tacitus 碎片。

战术:让 Ghost Stalker 带领部队向北来到战场北端,尽量避开 Tiberium Fiend,然后慢慢向西移动,发现信徒们正在两个 Tiberium veins 间举行仪式,派 Ghost Stalker 干掉他们。

沿着唯一的小路向前走,让 Ghost Stalker 在前面带路,干掉路上的变异生物和信徒。最后来到一座神庙。让考古学家进去之后,发现这里并不是要找的神庙。

向西走,让 Ghost Stalker 干掉路上的3个 Tiberium fiends,然后又发现一批信徒围着三个 Tiberium fiends。先不要管信徒,干掉 Tiberium fiends 之后,再消灭信徒。第二座神庙在东面,在派考古学家进入神庙之前,将所有部队安排在安全距离之外。进入神庙会引发附近兰色 Tiberium 晶体的闪电攻击,接着产生链式反应,使站在它上面的物体受伤。



现在向东走,让 Ghost Stalker 干掉另一个 Tiberium Fiend,以便 Juggernaut 能够安全通过。在东南角是第3座神庙,由信徒卫兵把守。让 Ghost Stalker 将他们干掉之后,让考古学家进入 Tacitus 神庙,找到 Tacitus 碎片,然后让 Ghost Stalker 和医生向北穿过 Tiberium Veins 迎接最后挑战。3个 Tiberium Fiends 埋伏在运输机场的附近。从南面绕过去,干掉他们之后,让考古学家来到烟火处,完成任务。

第六关 Escape from CABAL

任务:解救 Dr. Boudreau,然后摧毁 CABAL 基地。

战术:指挥部队朝着东南方向逃亡,找到一个受损的 GDI 基地。派 Dr. Boudreau 来到烟火处,将 Wolverines 和 Titan 安排在兵营的西面,让步兵围在 Vulcan cannon 周围。步兵可以干掉 Cyborg 和 Tick 坦克,而 Wolverines 和 Titan 可以杀死两个 Devil tongue。



Dr. Boudreau 上了运输机之后,得到 MCV。将其在斜坡的西北面展开,建造兵工厂和采矿车,将一些 RPG cannon 放在基地的北面,然后开始生产 Titan 和 Juggernaut。有了一些 Titan 之后,派他们向东走,杀死两个 Reaper,然后让他们向西来到红色 Nod 基地的入口处,发现很多 Cyborg。将这里清理干净之后,生产几个 Juggernaut、MSA 以及 Titan,攻击 CABAL 基地,让 MSA 探测出敌人隐蔽的部队,然后将整个基地端掉。

第七关 The Cyborgs are Coming

任务:警告平民 CABAL 的威胁,然后消灭 CABAL 的部队。

战术:让特种兵避开敌人的巡逻,朝着东南方向走,警告城镇的平民即将到来的威胁。在第1个城镇中得到4000金子和两个轻步兵及两个火箭兵。继续前进干掉 Reaper 之后,来到第2个城镇,得到采矿车和几个变异战士,在第3个城镇得到一些投弹兵,并且警告平民向北逃跑,然后让特种兵在街灯处得到 MCV。另外在这一地区两座断桥附近还会出现援军。将 MCV 展开,开始建设基地。在基地南面有3个矿区,干掉敌人的自行火炮部队,将其占领。在战场的西南角有一个敌人基地,派部队从北侧的入口发动攻击。敌人会重新建造被毁的防御设施,所以最好派轻步兵占领

相关位置，使敌人无法重建。将这里的基地摧毁之后，来到战场东南面，摧毁敌人的另一个基地之后，完成任务。

第八关 Factory Recall

任务：破坏网络中心，消灭 CABAL 的所有部队。

战术：不要走前面的大桥，向南翻过一个高坡来到较低的平原。向西前进，从桥下走过，转过山峦。避开路上遇到的 Cyborg，来到 CABAL 的基地后面，将一个 Holding Pen 中的 Cyborg 和 Reaper 全部干掉。接着让我方 Cyborg 朝着东北方向移动，找到网络中心。Cyborg 将其破坏之后，将 Titan 和 MRL 集结在一起，干掉围过来的 Cyborg 或 Reaver。

消灭敌人之后，命令部队朝着东北方向移动，经过网络中心的瓦砾，摧毁路上的 SAM site 和电场。来到马蹄形山峰的时候，发现两个激光尖塔。集中火力毁坏高级电场，激光尖塔则无用武之地，可以轻易推毁。

一旦将这片地区的敌人全部消灭之后，一个 MCV 会空降到马蹄形山峰。立即着手建设基地，生产 Titan、Juggernaut 以及 MRL。然后将两批工程师装上 APC，让他们与 Juggernaut 和 MSA 配合，来到基地东南面的高坡，探测出敌人的部队和设施，将它们消灭和占领。接着集结部队将 CABAL 的 Cyborg 制造厂端掉之后，任务完成。

第九关 Core of the Problem

任务：占领 3 个控制站，摧毁 CABAL 核心。

战术：命令 Wolverine 向前冲，引出 Cyborg 特种兵和两个 Cyborg 之后，迅速返回。这时援军两个 Titan 以及一个 EMP 坦克赶到。干掉敌人之后，将部队一分为二，分别穿过东西两面的大桥，消灭那里的自行火炮。这时 MCV 带着两个 Juggernaut 自行火炮从东面进入战场。立刻在战场的东南角建设基地，由于 CABAL 会用导弹袭击，而且还会不断空袭，最好将建筑分散，在北面建造防空设施。接下来集结 6 个 Hover 坦克攻击战场东南角 CABAL 导弹发射井，将这 4 个 Reaper 守卫干掉，破坏 SAM Site 和电场，占领这里的控制站。



在我方基地的北面，翻过斜坡有几个矿区，矿区的西北面是 CABAL 的一个基地。派部队将这里占领之后，迅速赶往战场的东北角。消灭守卫在这里的 EMP cannon 和 Cyborg 之后，占领控制站。

最后的控制站在战场的中央的基地内，将其占领之后，围绕着 CABAL 核心的火线风暴防御系统将会停止运作。这时 CABAL 会派出巨型机器人负隅顽抗。将他干掉之后，直奔 CABAL 核心，将其摧毁，完成任务。



NOD 篇

第一关 Operation Reboot

任务：找到 3 片 CABAL 内核，然后返回起始点撤离。

战术：带领全体部队来到战场南端，然后向东走，发现 3 个 GDI 轻步兵和一个两栖 APC，Tiberium Fiend 会杀死敌人步兵，然后我方将 APC 占为己有。

将两个 Cyborg，两个火箭兵和一个工程师放入 APC。然后向北来到神庙，占领之后得到一片内核。这时会发现第 2 片的位置，将其拿到之后，派 APC 返回与剩余部队会合，穿过西北面的大桥，向西来到战场的西北角，发现装载着第 3 片内核的卡车。干掉卡车，将内核夺过来。

现在的任务是回到起始点，如果按原路返回似乎比较乏味。向南走占领一个兵营和一个发电厂，这时会被 GDI 发现，他们派轻步兵进行攻击。卖掉先前占领的神庙，生产轻步兵与敌人战斗。然后一直向南走，只要有一个人回到起始点，任务便可完成。

第二关 Seeds of Destruction

任务：Tiberium 生物消除目标区域。

战术：带上部队向北走来到断桥前，让一个工程师修复大桥，然后派一个生化兵向西南行进来到一个平民定居点。将 6 个平民毒化之后，每个平民会从 Genesis Pit 中引诱出来一个 Tiberuim 生物。这些 Tiberium 生物将主动攻击 GDI 的部队。接下来继续指派生化兵将战场上其余平民定居点的平民毒化，引诱 Tiberium 生物。当 Tiberium 生物将所有 GDI 部队消灭之后，任务完成。不过，在行动过程中注意不要被 GDI 发现，否则任务失败。

第三关 Tratos' Final Act

任务：杀死 Tratos

战术：集结 6 个 Cyborg 和 6 个火箭兵干掉守卫在 GDI 基地入口处的特种兵和附近的火神炮。进入基地之后，让两个工程师分别占领兵营和电场，然后尽量多地生产投弹兵，以抵御敌人的攻击。

接下来命令部队穿过大桥，消灭守卫里层基地的火神炮，派工程师占领西侧的提炼厂，得到资金来源。迅速组建部队，同时敌人基地内部的情形也被侦察得更为清楚。命令部队将电场摧毁之后，敌人的烈火风暴发生器爆炸，烈火风暴之内的步兵将出来开始攻击。将他们消灭之后，快速冲进去，杀死 Tratos，完成任务。

第四关 Mutant Extermination

任务：找到 Tacitus，清剿变异人。

战术：命令 MCV 朝着西北方向移动，将基地建在矿区的旁边，然后至少建造两个提炼厂和 3 个采矿车。由于变异人有很多的狙击手和 Ghost Stalker 部队，因此要生产大量的导弹兵对付他们，同时生产 12 个 Tick Tank 探索战场。从基地向北走，接着向西转来到战场西北角的变异人基地。将其摧毁之后，找到装有 Tacitus 的卡车。指挥它向东南方向行进，避开变异人基地西面的武装，返回我方基地，完成任务。

第五关 Escape from CABAL

任务：找到废弃的机场，修复受损的通讯站，然后请求救援。

战术：这个任务非常简单，派部队向北行进，找到一个 Cyborg。杀死它之后，向东移动得到一些战车。接着向西走，来到一个平民定居点。这里由两个 Reaper 守卫，干掉他们之后可以在教堂里找到恢复药箱。继续向西行进，尽量靠近北侧，遇到两个 Cyborg 追踪三个工程师。杀死 Cyborg 救出工程师，然后继续朝着西北方向前进，找到机场，派工程师进入修复通讯站和直升机坪。这时 Montauk 出现，命令部队上去之后，完成任务。



第六关 The Needs of the Many

目标：捕获 GDI 雷达站

战术：派 3 辆隐形坦克探索战场，在探索过程中还会得到一些隐形坦克，将它们集合在一起，从 GDI 基地的西侧入口进入，然后攻击敌人的停机坪，使 GDI 的空军部队无法补给弹药。当他们的弹药耗尽之后只能停落在地面上，这时派 APC 运送工程师进入基地，可以轻易占领雷达站。

第七关 Determined Retribution

任务：控制 CABAL 的指挥中心，将其部队全部消灭。

战术：立即将两个自行火炮展开，将 Tick 坦克集合向东移动，干掉一个 Reaper 和两个 Cyborg，然后命令部队向西移动，消灭另一个 Reaper 和两个 Cyborg。接下来着手建设基地，生产一批轻步兵和导弹兵，派他们朝着东北方向前进，干掉断桥另一侧的 Visceroid，然后让工程师将大桥修复。命令一个步兵穿过大桥，援军便会出现在桥边。将部队集中之后，向着西北方向行进，遭到 CABAL 的猛烈攻击。将敌人的激光尖塔摧毁之后，清剿敌人的基地。然后朝着西北方向走，找到 CABAL 指挥中心。干掉守卫在这里的激光塔楼和 Cyborg 特种兵之后，派一个工程师进入指挥中心，CABAL 内核消失，完成任务。

第八关 Harvester Hunting

任务：保护附近的平民，摧毁 CABAL 的所有采矿设施。

战术：展开移动兵工厂，建造 Tick Tank，然后开始在这个地区巡逻，干掉敌人的采矿车。接下来将坦克分成两组，一组布置在兵工厂东面，一组布置在兵工厂西面。片刻之后，战场东北角的平民定居点遭到攻击，派东面一组坦克对付敌人的 Cyborg 和 Reaper。消灭敌人之后，有一批援军到来。这时命令西侧的部队向西运动，摧毁一个 CABAL 基地之后，让工程师占领提炼厂和电场等设施。敌人的另一个基地在战场的东南角，因为是隐形基地，组织 MSA 配合坦克进行攻击。将其摧毁之后，完成任务。

第九关 Core of the Problem

任务：占领三个控制站，摧毁 CABAL 内核。

战术：集中部队消灭 Cyborg。战斗进行当中，会有导弹兵和工程师乘两辆 APC 赶到，MCV 也随后来到。立即建设基地，将各种设施分散开，因为 CABAL 会用导弹进行攻击。同时要建造防空设施，抵御敌人的空袭。等到兵力充足之后，先后占领 3 个控制站，使保护 CABAL 内核的烈火风暴防御系统关闭。干掉巨型机器人之后，摧毁 CABAL 内核，完成任务。

编辑/游骑兵

完全剧情攻略——

春秋英雄传

■文/小刚

前言

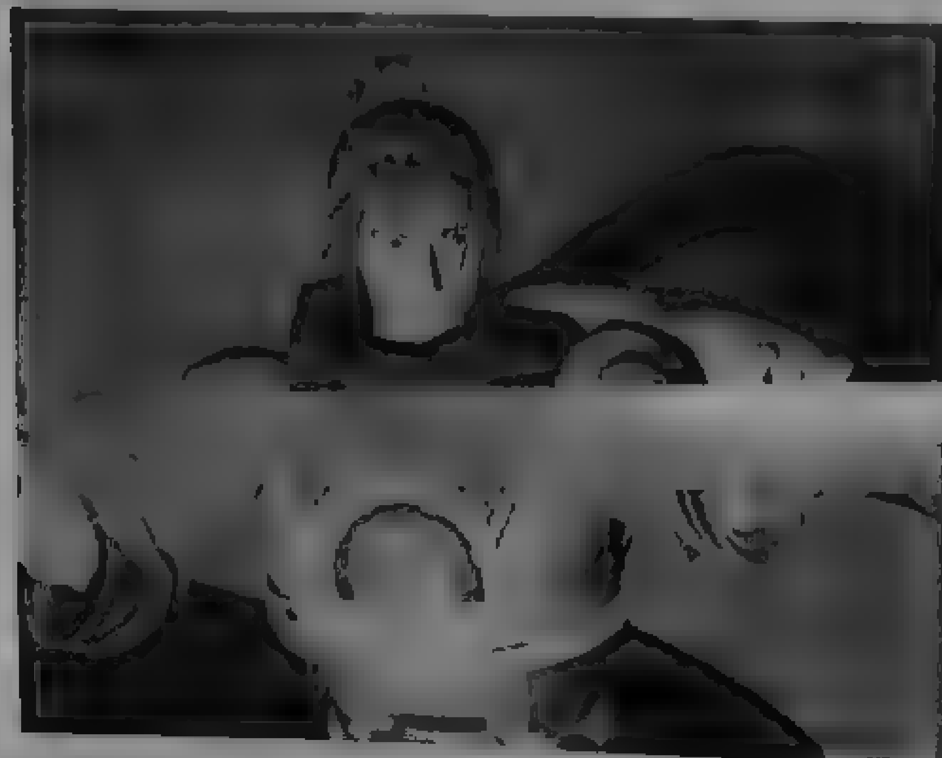
春秋战国时期，群雄鼎立，互不相让。神州大地烽烟起，花落谁家未可知。人道：“乱世出英雄”，各方豪杰纷纷登场，一幕幕波诡云谲的大戏陆续上演。天道有常，共分五族——人、鬼、妖、神、仙。为了争夺各自的利益，各族也都派出诸多高手，令这个乱世增加了纠缠不清的变数。

宁小白，剑客，黑道袍哥旗下一员；易怀沙，妖族杀手，身负血海深仇；晴楚儿，孤女，神族，不停追寻生命的意义。就象落落流年中一次诧异的回眸，三个不同的命运无声息相逢，激越起烁目的火花，将这冷酷凶险的暗夜劈裂开了……

宁小白篇

第一章 秦国死牢

宁小白睁开双眼，发现自己正呆在一片阴暗潮湿的环境里面，壁上斜插着两支幽绿的火把。原来，这里是秦国的死囚牢，而小白已丧失了记忆。正在他懵懵懂懂之间，一阵鬼哭狼嚎从四面八方涌来，狱卒们全都仓皇逃命去了。宁小白捡起狱卒掉落的钥匙，打开牢门，摸索着出去的路。这时，一大群鬼族的杀手突然出现，向他遽下辣手。好不容易冲出重围，体力几乎透支，又有一伙幽灵杀来。危急关头，一名武夫持刀赶至，救了小白。此人是燕国叛将魏双禽，决意护送小白脱离险境，但必须先与他找到巫族的游幻北。



二人一直向地牢的东北方向走，发现了游幻北，可他已不认识魏双禽。宁、魏保护游幻北杀向牢外，不料途中正遇监狱官蒙田独斗群鬼，救下蒙田，与他同去寻找三名失陷在牢内的重犯。三名犯人在中部的一间小房内，众人一番厮杀，终于在东北角找到出口。不巧，蒙田发现宁小白等人也是死囚，不让他们逃走。打败蒙田后，本关结束。

第二章 荒原幽灵

小白与魏双禽、游幻北一同上路，去找游幻北的师傅师雨。途中，经过一个空无人烟的村庄，一股鬼气扑面而来。这时，一村民大声呼救，三人急速赶去，却陷入了敌人的陷阱。杀死大量亡灵之后，救出了被胁迫的村民。接下来，必须去西南角破坏被亡灵占据的腥水井，半



路上，遇到阴阳法师和聚贤庄主，补充了一些装备。费尽周折，总算在东北角找到了师雨的故居，里面却空空如也。

游幻北关心则乱，以为师父已被鬼族杀害，宁小白看到室内并无打斗痕迹，且积尘甚多，料想师雨已离开数月。正当此时，传来少女的呼救声，游幻北激动万分，大叫：“采闹、采闹！”小白骞然回首，只见一位白衣女子，恰似清莲出水，不觉恍惚。除掉采闹身边的大批恶鬼之后，她却凭空消失了……

继续南下，遇上一个村民，请求诸人消灭南方恶鬼，并赠送礼物。

到达井边，消灭亡灵，魏双禽离队。

第三章

途中宁小白得知鬼族将大举进发舞阳城，不由心急如焚。突遇大批鬼族士兵，小白与游幻北浴血奋战，歼灭群鬼，继续赶路。当二人来到一个村庄时，他们告诉村民说，会有许多亡灵杀到，必须赶紧逃命，但顽固的老乡们根本不信。无奈之下，游幻北急匆匆赶到北面的村庄送信，孰料一去难返。

好不容易找到游幻北，急赴舞阳城，在城门处见到赵将军。赵将军不信二人良言，坚决不许入城，没办法，只好在亡灵进攻前杀掉赵将军，夺取舞阳城。这时，另一位女主角——小宛——悄然出现，在众人的注目礼中加入了小白的队伍。

接下来，该去寻找朱亥了！朱亥被囚禁在一眼水井之中，这位赳赳武夫竟屈居于此，真是令人扼腕叹息！好，舞阳城终于保住，百姓得救了。

第四章

为救苍生，宁小白与众兄弟连夜起程，向铁骑关进发。

铁骑关前，早有无数亡灵恭候多时。一番血战后，小白、小宛均大有长进，正式步入一流高手行列，只是从聚贤庄主那里招募而来的九曜神、剑客等随从却不幸阵亡。

突出重围，顺利到达潼陵石矿。侥幸侥幸！

第五章

为了得到更多的消息，众人决定冒险进入前方敌营。宁小白的热血与仗义使小宛更加倾心。半路上，涌出来一小队敌兵，这对如今的英雄们当然不在话下。消灭他们后，来到兵营。形势突变！必须尽快找到食尸兽，否则大家将大祸临头。在地图左下方终于发现了食尸兽，万万没想到，战胜它后，发现那竟是采闹！



寻找矿坑中心，离开采闹处并不算远。只是很不巧，大秦名将白起（坑杀赵国四十万降卒的那位杀人魔王）正驻守在此地。少不得又是一场恶斗，还好朱亥和一老人适时出现，终于打败了白起，可惜，那位老先生却战死了……历史，将永远记住这些无名英雄。可惜白起却逃走了。

再无大的阻碍，顺利到达传送点。

第六章

战局变迁，英雄们向燕国出发。在燕国边境，正遇魏双禽同群鬼厮杀，以宁小白之重情重义，自不能袖手旁观。杀光魏双禽身边的敌人，老友重逢，分外亲热。

这时，燕国君主——太子丹忽然现身，交谈后，太子丹离去。燕兵围剿魏双禽，又是一番砍瓜切菜般的杀戮，肃清余敌后，向宁小白的旧居——袍哥分舵前进。

袍哥分舵位于一叶荒岛之上，而阴魂不散的白起，已在此处布下了天罗地网。奋起还击，战败白起。真是人生何处不相逢，小白居然在村子里遇见了采闹！……



当然，还有令人不爽的游幻北那厮。采闹风采依旧，只是略见消减，叫人如何不泪垂！

这一关真是“福有双至”。往西北而行，即可找到“隐秘山庄”，一大堆好朋友都聚集在这里，他们是：小宛、朱亥和魏双禽。并且“龙之心”也在这里，收获浩大吆！

第七章

在这一关，最重要的任务就是找到三种草药：杜衡香、阑葛、燕燕。

小白救人心切，一路风驰电掣，即使路上遇见个把敌人也是能躲就躲，能避就避。在东南方向，遭遇黄巾力士，战而胜之，夺得杜衡香；再往西走，找到柏舟谷，击败此人，抢来阑葛；再往北，竟有一名不知天高地厚的土匪头子拦路打劫，小白一时气愤，出剑杀之，继续朝北走，果然找到了燕燕。

再到黑风镇就简单多了，一路杀将过去即可……

第八章

宁小白单枪匹马直奔祭天台。真不愧“祭天”二字，果然关障重重，但最难以应付的决非武力拼杀，而是拦路的四把金锁。按照“1234”的密码将它们破坏之后，就可以抵达祭天台了。真是“冤家路窄”，祭天台上，又遇见了秦将白起。这次可决不能放过他了，宁小白新仇旧恨一起涌上心头，只三下五除二便宰掉了这个手下败将（历史被彻底改写了）。

朝西北走，找到出口。正遇魏双禽、小宛等一干人，小白走上前去……

第九章

小白心系采阑，却必须先打破梦障，迟则无法脱身。此时的小白已远非昔日吴下阿蒙，但英雄梦的步步实现并不能换回内心平静如水的感受，也许，作任何事都是要有代价的吧。走上祭天台，才发现，与师雨的一战已是不可避免，而这个敌人却是采阑的嫡亲祖父。

往南找到师雨，一切均真相大白。

从传送点往南，忽听到一声少女的呼叫。宁小白急忙赶去，才发现身边的采阑竟是假的！要救真正的采阑，就必须消灭黑白无常。当那两个无常倒在剑下时，天岂无情？——采阑出现了！心和心的交融再也不要延宕了，采阑加入小白的队伍，共同去迎接挑战。

向东的路上，遇到一个武状元，三人传送到西边的陆地。再朝北走，发现又一个武状元和三伙官兵，正寻找失踪的村民。此处出口甚为难找，找到即可过关。

第十章

宁小白、采阑、游幻北结伴进攻祭天台。祭天台乃师雨所造孽障，共分西南、西北、东北、东南四个。三位英雄用计将前三个彻底破坏，并由游幻北将采阑和小白传送上最后一个祭天台。

祭天台上，布下了师雨所设的法障，决然无法突破。危急关头，采阑献出自己的生命，破解了师雨的法力。战斗终于结束。小



白眼睁睁的看着心爱的女子永远从身边消逝，怎能不肝肠寸断……可是人生就是这样，有聚就有散，爱情的故事，都常以悲剧结尾。

擦干眼泪，宁小白又踏上了新的征途，毕竟，这个纷乱的年代里，还有许多事等他去做

易怀沙篇

第一章　鸩之渴

青草地上，孤坟茕立。西风漠漠吹来，坟边，一名白发三千丈的男子低头不语，纷扬飘飞的银发中，是一张冷峻苍茫的脸，一双杀气和哀伤交织的眸子。易怀沙，混合了妖族和人族的血统，却不被任何一方接受，而唯一的亲人——他的养父，也在刚刚结



束的一场种族仇杀中身亡了。血债血偿！易怀沙攥紧刀柄，踏上了复仇之路。

要报仇，就必须拥有一大队能征善战的人马。所以，易怀沙只好前往妖族第二大部落——蓝鸟羽部落——请求援助。另一边，他的一举一动都被探子报告给了族长大巫。族中的一位小兄弟——灵豆，执意与他同去，易怀沙拗不过他，无奈答应。灵豆虽然不是易怀沙的亲兄弟，但两人的感情非常深厚，他的武功不错，只是比较迟钝，今后少不得是个累赘。

朝南走，经过几次有惊无险的战斗后，到达蓝鸟羽，只见一位美丽的少女，正被一帮心怀歹意的盗匪追杀。易怀沙义愤填膺，出手相救，杀散了众匪徒。哈！真太巧了，这位少女原来是蓝鸟羽部族族长之女，名叫弩凰。当然，也是一位不可多得的美女……



自然也对易怀沙萌生了情愫……这样一来，借兵一事就不会再有问题了吧？错了！

族长不愿借兵，易怀沙失望而去。

第二章　盗王之王

正在绝望时，大巫出现了。易怀沙告诉他，有一个绝妙的方法，可以令势单力薄的妖族崛起于乱世。那就是，盗取吴国名剑"湛卢"，献给短视的楚怀王，挑拨吴、楚两国的战争，使他们自相残杀。大巫说，仇恨是一种心毒，他不会让一个人快乐。但还是指点易怀沙，欲盗宝剑，须找盗跖帮助。

向西北方向走，途中正遇一群强盗拦路打劫，将他们全部杀死后继续走下去，就会看到一名匪首，原来他就是春秋时期臭名昭著的坏蛋、"盗王之王"盗跖。不过，在这一次，却是易怀沙有求于他，作为交换，必须交纳五千金给这个贪得无厌的家伙。易怀沙一介武夫，闯天下也只是刚刚开始，哪里有这么多钱？

迫于无奈，易怀沙只好四处打劫，哦，说准确些，应该叫做行侠仗义，消灭了许多匪徒，终于凑足了金子。当然，这一番东打西杀，老易的功力更是突飞猛进，一日千里。取得五千金，交给盗跖，此人要价虽狠，倒是一诺千金，答应帮忙。

第三章　霜刃之魂

魔令牌！到哪里去找？没有它，就进不了剑池。易怀沙风尘仆仆望东而行，费尽周折，到达昭月城。城主伍子胥全家均惨死于

楚王刀下，心怀刻骨仇恨，在易怀沙鼓动之下，因私忘公，将魔令牌交给了他。

"剑池"是吴王所筑的藏珍之所，尽收天下利器。在那里，藏有一柄耀日月、动鬼神的名剑——湛卢，乃吴王的最爱。为得此宝，易怀沙一行马不停蹄而往。路上遇到拦路者，一气杀之。好不容易来到剑池，还须破解一个机关才能进入，好在此事不难，找到机关后破之，进入剑池。

湛卢之侧，暗藏一个敌人，即所谓"霜刃之魂"，亦妖亦鬼，极难应付，但只要打败他，就可以得到神器湛卢了（当然，这些都离不开盗跖的偷天之计）。在这里，魔令牌当有大用。不过，用完以后还必须将令牌还给伍子胥，原路返回即可。

接下来，要找一个叫做"风胡子"的人。易怀沙果然精明，来回一转后，发现一个传送点，立刻就到了外面，不远处，正是风胡子。

第四章　反噬

白虎牙部队危急待救，易怀沙仗义驰援。在向西北进发的途中，巧遇"天下第一神箭手"养由基。英雄相见，自然惺惺相惜，依依惜别之后，易怀沙继续前进。无巧不成书，前方闪出一个飘飘倩影，近看竟是好久不见的弩凰。弩凰暗恋易怀沙，欲与他同行，但老易身负血海深仇，尚未得报，兼之身世之谜未解，故装酷不允。弩凰一气之下再次离开。





易怀沙救下几名白虎牙战士，从他们口中得知，尚有一位重要人物被困。向下方走，只见一群人类战士正围攻一名老者，易怀沙痛下杀手除掉他们（请勿见怪，对老易来说，人族和鬼族都无甚区别），救了老者。此人正是白虎牙族的族长，但终因伤势过重而亡。临死前，族长请易怀沙搭救失陷在神秘谷的白虎牙部队。在去神秘谷的路上，再次遇见弩凰、养由基和狼穿甲等人，一伙强盗正同他们恶斗，而强盗的首领，赫然竟是盗跖。

群雄合力击败盗跖，神秘谷就在眼前。围攻神秘谷的乃是大将碧瞳。恰在危急时刻，宁小白——同一时代的侠义人物率众现身，神箭手养由基欣然加入小白的队伍，诸豪杰同战碧瞳。打败碧瞳后，群雄找到秘道口，由此处撤退。弩凰负气出走。

第五章　勇者无敌

弩凰出走蓬莱仙岛，外冷内热的易怀沙只好设法抢先赶到蓬莱。蓬莱岛是神族禁地，殊难到达。一路上，易怀沙逢人宰人、逢神杀神，日益残酷无情。要在乱世中立稳脚跟，以杀止杀也许才是唯一的办法，这名白发三千丈的孤傲男子，真的以为敌人的鲜血能抚平内心的创伤吗？他的力量一天天强大起来，甚至连无法无天的二郎神都被他击败，可这又如何呢？

战胜二郎神后，向西疾行，来到蓬莱仙岛。在岛上，遭遇金光圣母，费尽九牛二虎之力，堪堪将她击倒，得到了禁咒符。这时，弩凰赶来，终于加入队伍。

然后，必须想办法回到出发地点，即可过关。

第六章　妖之狂

易怀沙和弩凰，有情人终于冰释前嫌。然而时局纷乱，不容儿女情长，敌军摆下一座四象阵，怎生破解？擒贼先擒王，四象阵阵主原来是老对头二郎神，不用犹豫了，只要打败他，即可破解四象阵。

下一个目标是攻破方丈。对已得美人襄助的易怀沙来说，这一点并不难做到。如果能战胜城主，并杀光所有敌人的话，还可以得到"龙之心"！这个宝贝的作用，在宁小白的冒险经历中已有所提及了。

火鸦前来报信："蓝鸟羽部落遭袭，请快快驰援！"由于赶得太急，说完后便晕厥过去。蓝鸟羽是弩凰的家乡，心急如焚的她立刻离队而归。

第七章　哭泣杀神

弩凰走后，易怀沙也匆匆向蓝鸟羽部落进发。路上遇到妖兽埋伏，一番苦战后将他们消灭，继续向西走。此时看到弩凰正与一大队敌人搏杀，老易立刻上前襄助，击退残敌。

赶到半路时，才知道事情真相，原来是部落内部发生了叛乱，长老会的长老们欲推翻族长（弩凰的父亲）的统治自立为王，已将族长赶出了部落，还派兵追杀。易怀沙

率众攻打长老会,一柄大斧威力惊天,再加上魔法的使用,简直是当者披靡,杀得血流成河。正好撞见第三、四、五号长老并打败了他们。

往南走,不远处即可找到蓝鸟羽族长。还好,这次总算赶上了!

第八章 困兽

从族长口中得知,现在的蓝鸟羽已被异族占领,众人急速前进,又遇见一名本族战士前来报信。军情紧急,不容耽搁。

路上又遇到碧髓,与他同行的人叫子恪。与两人交谈后,英雄们改道向北,找到被鬼族施了魔法的恶泉,迎战白无常。白无常果然不同凡响,法力很是强大,要打败他还是比较费劲的。终于歼灭了白无常,队伍中的英雄们都得到了极佳的锻炼。

继续赶路,回到蓝鸟羽部族。英雄会聚总是一件令人兴奋的事情——宁小白也按时赶到了。大战一触即发,更加激动人心的情节就要步步展开了!

第九章 悲兽

蓝鸟羽圣殿发生重大事变!路上,看到碧髓经过,还是绕道走吧,不要在不必要的时候消耗自己的力量。去圣殿的路是很难找的,如果只凭自己绕来绕去,可能几天都找不到。还好,在圣殿附近抓住了一个族人,易怀沙逼其带路,进入圣殿。

进入圣殿,却不见了暗中操纵一切的大巫。正在这时,涌现出一大帮族人,纷纷指责易怀沙为内奸,是他把外敌引了进来。饶是以易怀沙的冷僻孤傲,也难以不放





在心上。可是,又怎能辩解呢?空有满腔豪气、震世奇功、千斤巨斧,却难敌这"众口铄金,积毁销骨"。此时,只有大巫能为易怀沙洗清冤屈了。

在内堂找到了大巫,这位一贯慈祥的老者竟脸色一变,要杀死易怀沙。正在这关键时刻,宁小白出现了。他胸有成竹的揭穿了大巫的阴谋。群雄一片哗然,欲杀大巫泄气,不料大巫已经悄然消失了。这时,大批的敌人潮水般涌来,大家同仇敌忾,全力抵抗。直杀到眼都红了、终于将他们一举消灭。其中,最难对付的还是碧髓。

第十章 白发孤心

返回灰狼耳。那块偏僻而静谧的土地,如今已是烽火连天。无数死灵、人类和妖族的战士正胡乱攻击,喊杀声、惨叫声交织在一起,鲜血染红了曾经清澈的河流。走在故乡的小路上,生性嗜杀的易怀沙已无心恋战,直到现在他才忽然明白:战争其实并不是解决问题的正确方法,仇恨也并不能代表一切。他心中忽然泛上一阵冲动,很想回养父的墓上去祭拜一番……也许,以后再也没有机会了。宁小白走了,他已不忍心再杀戮下去,这是天性使然。而易怀沙还得继续他自己的路。

养父墓前。墓地被大巫派人掘开了。易怀沙伤心欲绝,发誓找大巫算帐。

在西南方向找到大巫,易怀沙二话不说,举斧便砍。大巫勉力支撑了几招,便仓皇逃走了。

易怀沙杀上返魂峰。返魂峰上,大巫迎风而立,岿然如山。二人各施绝学,展开恶战,片刻即分胜败生死。大巫颓然倒地,于临死前说出了真相……

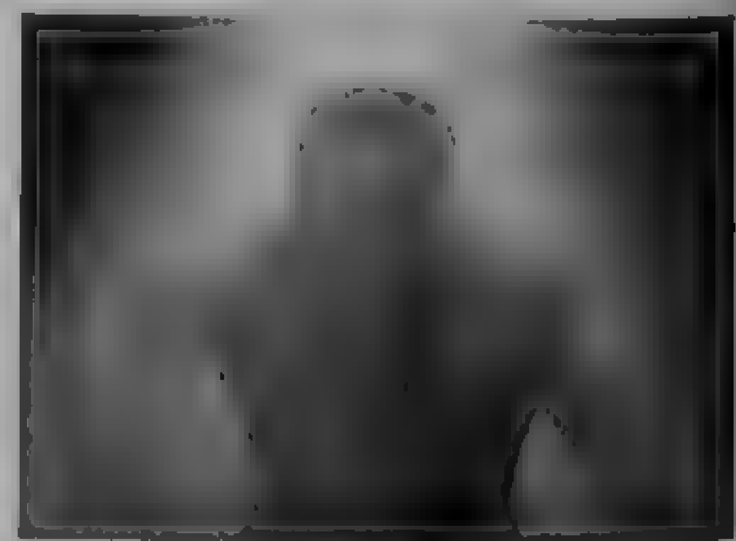
莫非,这就是命运?

晴楚儿篇

第一章 大地之眼

绿树殷殷、泉水潺潺。一道金光闪过,天空爆响一穿惊雷。硕大的一枚光球从清泉之中冉冉升起,光球的正中央端坐一名如莲花般的少女。少女的样貌约莫在十八九岁,一张清丽绝伦的脸庞闪烁着圣洁的光辉,双眸却稚嫩而迷茫——晴楚儿,仅仅出生两年的神族宠儿,象冬天的初雪一样纯洁,即将踏入江湖,寻找生命的意义。

这时,天空中传来一个苍老的声音:"生命并不重要,精神才有意义。你现在要去的地方,充满了肮脏和卑鄙。千万不要相信任何人,唯一信得过的是你自己。去寻找大地之眼吧,它能看穿一切。"可是,这所谓的"大地之眼"是何方神圣呢?只能找找看了……



向下走了几步,一块大石后突然涌出大队敌人,不分青红皂白就杀了过来。晴楚儿大惊之下,转身便逃,不料竟有一名人类战士追袭而至。晴楚儿无奈,施出法术,一招毙敌。这是楚儿第一次杀人,从此后,这位纤纤女子将在此乱世掀起惊涛骇浪!

返回身,歼灭所有敌人,继续南行。世事险恶,不久又有几个匪徒扑来,意欲劫色。正待杀之,只听后面一声怒喝,冲出来一名青年侠士,仗剑杀入敌群,救了晴楚儿。此人姓商名一飞,倒也是条汉子,与他同行吧!

继续前行,只见一帮土匪正莫名其妙的自相残杀。先坐山观虎斗,等差不多时便拿他们练练功就是。消灭残敌,到达山脚小村,商一飞借故离去(实情恐怕是被晴楚儿的能力吓坏了,识趣溜走)。不远处即可找到"大地之眼",原来是一个妖怪,简称地眼,拥有无上内力。地眼加入。

第二章 藏书楼

楚儿与地眼进入附近的村庄,打算探听点消息回来。庄里有一位老人,长得慈眉善目,而且消息很灵通,不管什么问题都能回答出来。

"日书"在藏书楼中,而藏书楼又在城市的中心。城门处的守将名唤纪开,力大无穷,使一把大砍刀,晴楚儿与之缠斗了好半



天,才用火球术将他打败。往东约十几步,即可到达藏书楼。只是此楼已被一个高手用结界屏蔽,只要一走到门口就会被法力传送到东北方的角上。没办法,只好闷闷向北而行。天无绝人之路,恰巧遇到一个被囚之人,与他交谈,即可获知破解法力之法——先关掉动力石,再救此人……

往南不远,有一尊大石,正是所谓"动力石",关闭了它。途中有几名敌兵挡路,回过头来杀掉就是。

返身向北走,救出刚才被囚禁的家伙,索取一条"幌金闪电索"(此物在《西游记》中似乎是一老狐狸精的宝贝)作为交换。有了此宝,晴楚儿便大摇大摆回到城中,径直进入藏书楼,拿到了日书。

第三章 狱锁怨深深

风大师被敌人抓到,囚在死牢内,楚儿甘冒奇险,前去搭救。死囚牢内步步机关,险情重重,并且早有无数伏兵把守。晴楚儿孤身一人闯关,东冲西突,打得筋疲力尽。西南角上是地字牢,只见一名妖族勇士手持一把匕首,正杀得兴起。楚儿懒得理他,看看牢内没有风大师,便趁机向东杀去,直扑天字牢。

天字牢的守将又是纪开。仇人相见,分外眼红,立刻动起手来。打败纪开后,胆识过人的晴楚儿继续深入天牢。牢狱深处,阴风一阵阵刮来,充满了令人心惊肉跳的气氛。忽然,黑暗中杀出大队敌军,将晴楚儿团团包围——糟糕,中了敌人的埋伏!这时,只见敌军一片骚乱,背后杀出一员猛将,率先打开通路,原来是适才那位妖族勇士。二人并肩作战,宰掉伏军头领后,扬长而去。

回过头来,找到风大师,救他离开。进牢不易,出牢更难,最令人担心的还是风大师的安危。大小数战后,各路伏兵均已打退,胜利逃出生天。

第四章 丹凤之岚

风大师轻抚花白长髯,一双深邃的眼眸中折射着智慧的光芒,似有通天彻地之能。他注视着晴楚儿——面前的女子如莲如水,美艳不可方物,来到这世上的日子却只有两年;她是那么迷茫和无助,又是如此清纯和无辜。他决定帮她了,纵然付出再大的代价。"此去往西,可到丹凤谷,谷中有一位异士,名叫石桥歌,带他来见我,这是揭开秘密的关键。"

晴楚儿立刻起身,临行前,忽然有点想哭,她似乎觉得,此去一别,将永无再见之日。往丹凤谷的路上,一样关隘重重,楚儿谨慎潜行,但也不再如以往般小心翼翼。经过这么多天来的枪林箭雨、刀山火海,她已经有了信心与勇气。这时,前方出现一队灰狼耳兽人,为首一人手持巨斧,白发如歌,正是易怀沙。他还象以前般嗜杀好战吗?两人交谈一番后,晴楚儿继续登程。

来到丹凤谷,尚未说明来意,性如烈火的石桥歌已飞身扑上,拳脚相加。没办法,只好先打倒他了。

第五章 危险的心

晴楚儿带石桥歌回风大师处复命,找到风大师,正待上前,却被石桥歌一把拉住:"他不是风大师,定是妖人所扮!"那"风大师"哈哈一笑,竟摇身一变,幻化成一名妖艳女子。此人名叫费无姬,真正的风大师已被她杀了。晴楚儿遥想故人,万分悲痛,当下就要出手杀掉费无姬。不料从旁闪出一人,狂笑连声,正是纪开。原来,这二人早带了一众贼党埋伏在此,设下李代桃僵之计,要取楚儿性命。

正在这时,只听一声叱喝,白发飘处,易怀沙骤然赶到。费无姬吓得脸都白了,趁形势纷乱,伺机溜走。易怀沙随后追摄而去。楚儿与桥歌连手,打败纪开。向南走,途中又遇到一队官兵,略战一场,还是赶紧走吧。

关隘处,伏兵四起。商一飞这厮竟也来了,于是合力杀贼。败将纪开再次出现,当然不免自讨苦吃。楚儿要杀他为风大师报仇,商一飞却将他放走了。

向西进发。在西方关卡处见到易怀沙,得知费无姬已逃走。易怀沙指点楚儿去女娲炼石之地。

第六章 千古帝王墓

女娲乃上古传说中的女神。当年恶神共工怒触不周山，引得天崩地裂，幸亏女娲斩巨鳌四腿以撑天，炼出五色神石以补天裂，化解了这一劫难。女娲炼石地即为女娲熔炼五色石的场所，据传此处尚有当时多余的五颗五色石，法力惊人。

晴楚儿携石桥歌、地眼一同寻找炼石之所，只有找到五色石，才能阻止一场惊天大阴谋的得逞。西行途中经过一个古墓，见到一堆峋峋白骨，这究竟是何人的遗骨呢？秘密一步步在晴楚儿面前展开，她幼小的心灵能否承受这许多变故？

继续望北行进，前边是一个诡异的石像阵。进入阵中，石桥歌和地眼忽然失踪。晴楚儿正待寻找，那些石像却复活了！身陷石像的包围中，楚儿不得不独自面对险境。苦战之后，终于安然脱险。

最后晴楚儿到达了女娲炼石地，与石桥歌、地眼重逢。

第七章 暗之影

炼石场中，神秘而奇特的火焰时有时无，种种悠然古怪的声音起伏不定，一切都是那么诡异和不可捉摸。这时，炼石场中心骤然辐射出五条长臂，五颗光彩夺目的小石头分别镶嵌在每一条手臂上。晴楚儿与石桥歌、地眼由其中一条手臂出现，而五位五色石的守护神也同时驾到。

这五位神灵本是奉女娲之命留守在此、防止奸邪之徒盗取神石的，自然法力极高。晴楚儿经过这么久的实战锻炼，无论是法力或者心智均得到了极大的提高，但要打赢这一仗，还须万分小心。打败对方后，五色石到手。



不知从何处传来一个神秘的声音，指示晴楚儿前去相见。楚儿循声而往，找到了声音的来源，原来是……

第八章 浮生茫茫

为寻找“龙之心”，晴楚儿必须去龙门峡一趟。向西南走，途中又遇纪开(真是有缘)。没办法，只好拿他来练功了。击败纪开，接着走下去，又与易怀沙巧遇。交谈几句后，改道朝南，没走几步，看到了行色匆匆的商一飞。晴楚儿怀疑地看看他，也不加理睬，继续前行。不料，前方的路被结界所屏蔽，无法穿越。想办法破除它后，走不多远，就是龙门峡。

龙门峡里，晴楚儿找到了“龙之心”。此时商一飞露出了“狐狸尾巴”，厚颜无耻的欲拿走“龙之心”。善良的楚儿感念他多次救助之情，将“龙之心”交给了他

下一步，解开封印，放出三个黄巾力士，得此强援，何愁大事不成？

紧急赶往不周山！

第九章 弥留劫

去不周山之前，要先赴“混沌之塔”一趟。(天地未开辟之前，名曰“混沌”，直到大英雄盘古出世，以一把巨斧将之劈开两半，清者上升为天，浊者下沉为地，从此天地生成。)途中，遇易怀沙领大队兽人前来。形势危急，二人互通一些消息，便急忙分手。

行不多远，恰好看见商一飞、子恪、费无姬一伙人。商一飞这家伙，果然是个居心险恶之徒。晴楚儿不由得更对此人增添了厌恶。目送商一飞等上了不周山，纪开又跳出来挡路。正在气头上的晴楚儿怎能放过他，立时杀了此



人

赶上不周山，子恪即将在山上展开阴谋。不巧，路上又逢商一飞一行三人。楚儿大怒，正要出手杀敌，忽然发生了变故——商一飞居然立刻发难，突然拔剑刺杀了费无姬！原来，商一飞是风大师的儿子，他所做的一切都是为了今天……

第十章 堕之星辰

楚儿听完商一飞的陈述，不由得谅解了他。

到达不周山的中央地带，竟然有一位皎皎女子伫立前方。星眸、俏面、亭亭玉立的身姿……这不是晴楚儿吗？两个晴楚儿相互凝视，气机激发牵动，大战就在眼前。打倒假晴楚儿后，立即去追查“五斗星神”的下落，假晴楚儿就是他派出来的。

回到传送点，打败五斗星神。商一飞加入队伍。

接下来要做的，就是再次进入混沌塔……

最终章 最后的仲裁

混沌之塔中，四下传来子恪的阴笑。黑暗中，现出八个面目凶险的子恪，不停的来回旋转。哪一个才是真的？只要打打就知道了。

一切的秘密终于真相大白，子恪的阴谋也被阻止了。这么久的征战杀伐，见识了人世间的种种卑劣与真情，楚儿终于明白了生命与精神的意义。这时，她脑中又响起了开篇之初那位老人的话……

编辑/游骑兵

完全攻略指南下篇——

异域镇魂曲

■文/张京鹏

*注：以下段落前有*号的，为主线任务或是比较重要的，没有*号的是分支任务，完成可加经验值和获得物品。*

*在妓院中你会看3个 Modron，向他们打听会知道关于 Modron Maze 的事。拿出从珍奇品商店买到的玩偶（Modron cube)，对它说话，按顺序选择 left knee、left wing、right wing、right arm 就会被传送到 Modron Maze。和这里的那个 Modron 说话，可以选择难度，看你的实力决定吧。在迷宫里的一间屋子中会碰到机器人 Nordom，他可以加入你的队伍，在迷宫的深处会碰到 Evil Wizard Lonstroct，杀死他和他的手下，能得到一个 8 级魔法和离开这里的传送石。

*在 Clerk' s ward，进入 Adrocate' s home，与 Adrocate 对话，得知他是你爱人的父亲，和他谈起你在冥想室里和你爱人所说的事，他会给你些物品，包括你们的订婚戒指。再次和他说话得知你有些物品寄存在 Godsman 的教会里。得到一张收据后离开这里，到 Lower ward 去。在交易市场(Market Place）的门外，Giltspur 正向路人推销货物，向他要求工作，他会让你帮他送一份 hand bill 到 Prinshop，去交给 Prinshop 的老板就行。回 Giltspur 处，他又让你带一份儿 Message 给 Keldor。走到上边的大铁门前，向卫兵说明来意，门会打开，进屋找到 Keldor，把 Message 给他。回 Giltspur 处再要求工作，他让你送 hand bill 给 Barkis。去 Hive-2 的燃尸酒吧 (Smoldering Corpse Bar）把 hand bill 给老板，再去和那个跳舞的火人 Ignus 对话，把水瓶 (decanter of endless water)给他，他会加入你的队伍，回 Lower ward 向 Giltspur 交差。再去上边大铁门里的 godsman 教会，向 Keldor 要求加入 godsman，他让你去铸造些物品出来，出门在冶炼炉附近向 Thildon 要些矿石，到右下角的屋中向 Nadilin 要齐 3 样工具，再到那个空着的冶炼炉里炼些物品出来给 Keldor。他又让你去查出发生在这里的一件谋杀案的真相。与这里叫 Saros 的人对话，他给你一把锥子 (Awl)，说是 Thildon 杀人用的的凶器。去找 Thildon，他说 Saros 是个小偷，这锥子是他偷走的。再去找 Saros，并上楼向 2 层的女人 Bedai-Lihn 打听情况，去向 Keldor 汇报，说谁是凶手就看你了。从右后边的楼梯上楼，到 2 层屋门口大声喊 Sandoz，可和他对话，要求加入 godsman 教会，再下楼找 Keldor 说话，就可以加入 godsman 了。去冶炼炉右下边的那间屋子找 Nadilin，把寄存物品收据给他，他会给你一个传送门。(若在 Clerk' s ward 时没有向 Adrocate 要收据，此时大可把 Nadilin 杀死后取得门，只有一个守卫会攻击你。)

*使用传送门后可到达 Ravel' s Maze，杀死一些拦路的树妖，在这个地区的中间找到 Ravel，此时有冗长的对话，慎重选择会得到很多经验值和物品。在了解些你的身世后，你得知要知道更多就需要到 Curst 找天神 Trias。之后 Ravel 会要求你留下来陪她，天哪，这怎么可能，免不了要以实力来决定了。打败 Ravel 后从她身上拿走物品，从右上角的传送门离开这里，此时有过场动画，Transcendant 会来找 Ravel，没说几句，双方就各施魔法大战起来，Ravel 不敌被杀死了。

*来到 Curst，先去门口右边的旅店 (Traitor's Gate Tavern)找店主 Traitor 打听天神 Trias 的事，他会让你先去帮旅店里的人办些事情。首先是卫兵 Marquez，他让你去救一个人。到上方的 Inner Curst，先和门口上边一点儿的卫兵 Guard Captain 对话再向上，在 Warehouse 上边与民房中间有一群人围着一个年轻的女人 Tasilya，杀死那些人救出 Tasilya。回到旅店找 Marquez 回复任务，再去问老板，他说下一个要帮的人是 Kitla。找到 Kitla，她说和这里的铁匠 Crumplepunch、商人 Kester 有些麻烦，希望你帮忙解决。出旅店到 The Blacksmith 屋中和 Crumplepunch 谈话并拿走 Crumplepunch's Legacy，再到 Inner Curst 的 The Pistiller 中找 Kester 说话并取得 Kester' s Legacy，拿着两份 Legacy 回旅店交给 Kitla。为了酬谢你，他给了你一个 9 级的魔法，并让你去找 Nabat。在前厅的右下角找到 Nabat，他告诉你在 The Dump 有个叫 Dump Caretaker 的人需要你的保护，让你去找他。到 The Dump 找到老头儿 Dump Caretaker，他说欠 Wernet 些钱，但暂时还不了，让你去找 Wernet 谈一谈。到 Inner Curst 右边马车附近找到 Wernet，和他说 Dump Caretaker 的事，结果他一点商量的余地都不给你留，并扬言要杀死 Dump Caretaker，你只好回去。刚到 The Dump，就碰上了

Wernet 派来的杀手要对 Dump Caretaker 不利，上前干掉他们，Dump Caretaker 非常感谢你，并许诺今后可以为你治疗。回旅店找 Nabat，他告诉你下一个要找的是 Dallan。在店内楼梯下方的门口找到小偷 Dallan，他让你去帮助 An' izius。去 Inner Curst 最上边的 Gate to Carceri 里找到 An'izius，他说给你些钱要你去报告警卫，诬陷 Siabha 要攻击他。到 Administration 门口找到 Siabha，她说给你双倍的钱要你去反诬陷 An' izius。去找警卫 Guard Captain，要怎么说都由你。回去旅店找小偷 Dallan，他让你去找 Dona Quisho。在那个鲨鱼装饰下找到 Dona Quisho，他给你一个卷轴，要你去 Grain Silo 使用。到 Grain Silo 的二层，在六芒星图上使用卷轴，会出现魔鬼 Agril－shanak，与他对话可得到一把不错的斧子。回旅店告诉 Dona Quisho 后，再去找店主 Traitor，他会送你去找天神 Trias。



*来到 Curst Underground，杀死一些怪物，在右上角出口附近会碰到 Hermit，你可以在他这里休息恢复身体状态。从出口过去是监狱（Prison），在这里中下方的门里，你找到了被囚禁的天神 Trias，他想让你帮助他脱困，并说会给你报酬，他需要你帮他找回他的剑。向左走，有一道门可以打开了，进去后杀死守卫，在其中一个身上找到一把 Finger Bone Key。从右边的门继续向里走，杀死守卫，有一个身上有一块 Reminder Note，取下来读一下。这外边的 3 层是关押犯人的地方，你以前在 Curst 向警卫报告所抓的那些人都被关在这里，与他们对话少不得会挨一顿臭骂。进入最里边的门，你会看到一个丑陋的胖子在守护着 Trias 的剑，你可在力量、智慧、速度中任选一项与他比试，打败他后就拿走剑。回去释放天神 Trias，他会告诉你些事情并给你报酬。向右上方走，会出现一个传送门，在门后边屋里能收到同伴 Vhailor，他是个拿斧子的战士。之后进入传送门

*来到 Outlands，杀死一些 Gronk 和 Grillig。（对 Gronk 用物理攻击，对 Grillig 用魔法攻击比较有效。）这里有一个巨大的生物骨骸，它的头部有门可进入 House of Fjhull，在屋里可向 Fjhull 询问许多重要消息，并向他索取很多有用的物品。询问得知去 Baator 的人口和怎样离开那里后，从他的屋子出来，走到巨型生物骨骸的左前臂附近时会出现传送门到 Baator。这里有很多的龙人，采取各个击破的战术杀死他们，出口在右边。过去就到达骷髅柱（Pillar of Skulls）了。向 Pillar 询问你想知道的事情，但都是有代价的，我选择了永久损失 15 点 HP 来换取答案。然后原路返回，走到 Baator 左下角时会出现传送门回到 Outlands。再去找 Fjhull，他告诉你怎样回到 Curst，出来走到巨型生物骨骸的大腿骨根处时，有传送门将你带到 Curst Gone。在这区域中部有传送门到 Curceri，此时这里已是一片混乱，到处都是怪物横行，帮助这里的居民会得到物品和经验，其中 Berrog 会给你两个 8 级魔法。在 warehouse 会碰到在 Hive 时的老朋友 Ebb Creakknees，说服他帮助你会得到经验和一个 5 级魔法。来到最上方的 Curst Administration，杀死敌人上到 3 楼，在那个卫兵尸体旁边的柜子里有不少很不错的武器，进入里边的屋子就是制造混乱的天神 Trias 了。上前动手，打一会儿他会投降，杀不杀他都行，可得一个 9 级魔法，杀了他的话能多得一把剑。此时会出现传送门

*终于回到了久违的 Hive。回到整个游戏的出发点，你醒来的那个停尸房，到屋子上方的停尸台附近时，会拿到一张 skin of regrets，之后出现传送门，整理好装备出发吧，这次的旅程只有你一个人。在 Fortress Entrance 的右下角，你会碰到爱人 Deionarra 的灵魂，此时如果你身上带有你们的结婚戒指，她会增强它的能力。一直向左走有门，进入门里后有不少实力不弱的 Greater Shadow，干掉他们，找出并打开 4 个传送机关，会在屏幕右上角的地方出现传送门，在那里你的同伴火人 Ignus 会等着你，但他已投靠了 Transcendant，杀掉他后，去触摸中间的水晶……当你从床上醒来，看到了另外 3 个你自己，如果能成功说服他们，你会提高自身能力，之后 Deionarra 的灵魂会带你去 Fortress Roof，Transcendant 会在那里等你。最后的结尾，自己去体验吧。

写在后面的话

同黑岛的前几部作品一样，这是一部情节开放式的角色扮演游戏，其中的很多事情，笔者所作的选择并不是唯一的解决方法，玩家可根据自己的喜好去做出选择。游戏中还有一些分支情节没有写下来，像加入 Dustman 的教会，释放被困的钢铁巨人 Couxnetal 等等，在这个世界里还有很多的事情等着你去慢慢探索啊。

另外这个游戏还有一个小小的 BUG，就是当你完成了某个人给你的任务后，继续与他对话，有的 NPC 会说和刚才同样的话，这就意味着你又拿到了一次经验，反复的和他对话何愁不升级。例如在死亡之国，当你从 Stule Mary 那里打听出怎样去见沉默王后，会给你加经验值，再次与他对话，就可以又加一遍，再对话……：）

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 4 月 17 日第 16 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	■	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
2	2	■	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代Ⅱ王者岁月
3	4	59	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅲ
4	5	61	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/资料片
5	3	10	3	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
6	6	6	6	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门Ⅷ毁灭者之日
7	8	■	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
8	7	20	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
9	11	11	9	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
10	1■	21	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
11	9	45	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门Ⅶ血统与荣耀
12	13	36	12	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明Ⅱ时代考验
13	15	46	2	Jagged Alliance 2	Sir－Tech/TalonSoft	铁血联盟Ⅱ
14	12	■	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤Ⅲ竞技场
15	21	73	1	Half－Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
16	18	76	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生Ⅱ
17	14	22	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G. O. D.	奇迹时代
18	20	106	1	Starcraft / Add－on	Blizzard	星际争霸/资料片
19	19	28	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
20	16	■	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
21	17	35	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
22	24	21	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人Ⅲ
23	22	57	7	RollerCoaster Tycoon / Add－ons	Microprose	过山车大亨/资料片
24	■■	54	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：力量召唤
25	25	12	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
26	26	3	26	The Fantasy Kingdom Sim － Majesty	Cyberlore/MicroProse	模拟王国
27	28	33	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	命令与征服：泰伯利亚之日
28	46	3	28	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车：保时捷之旅
29	36	103	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
30	81	2	30	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	命运战士
31	27	16	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
32	42	24	9	Fifa 2000	EA Sports	FIFA 足球 2000
33	43	20	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
34	35	3	34	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷Ⅱ金属世纪
35	37	28	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
36	29	23	25	X－Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
37	45	94	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
38	31	75	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G. O. D.	铁路大亨Ⅱ
39	33	44	14	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	极品飞车：孤注一掷
40	34	31	17	NHL 2000	EA Sports	NHL 冰球 2000
41	38	6	38	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	远古秘境
42	54	86	10	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
43	30	80	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝Ⅲ
44	41	56	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命

45	55	41	7	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	横扫千军:王国风云
46	51	63	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
47	49	133	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
48	47	19	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最终启示录
49	44	57	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
50	40	5	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国Ⅲ
51	39	72	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒Ⅱ
52	64	71	6	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
53	58	22	40	Delta Force 2	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅱ
54	53	53	9	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
55	48	15	26	Battlezone 2	Pandemic/Activision	终极战区Ⅱ
56	62	142	4	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
57	67	8	57	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	工人物语Ⅲ亚马逊之旅
58	70	74	19	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手Ⅱ
59	60	37	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	黑石传奇
60	71	45	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
61	50	28	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛
62	69	20	23	Indiana Jones And The Infernal	Machine LucasArts	印第安纳·琼斯与恶魔机器
63	79	18	35	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	冠军拉力赛 2000
64	73	35	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航记:星舰指挥
65	56	55	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义Ⅱ扩张时代
66	59	23	24	NBA Live 2000	EA Sports	NBA 职篮 2000
67	84	32	12	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	奈克西斯:风之国度
68	61	17	45	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	霹雳小组Ⅲ致命距离
69	52	11	52	1602 A.D.	Sunflowers/GT	公园 1602
70	66	28	20	Driver	Reflections/GT	车手
71	98	2	71	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航记:舰队出航
72	57	42	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
73	72	128	19	Ultima Online / The Second Age / Renaissance	Origin/EA	网络创世纪/第二纪/复兴
74	63	33	47	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	超越 X 边境
75	78	20	58	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	神偷黄金版
76	68	24	30	Revenant	Cinematix/Eidos	魔鬼英豪
77	75	11	67	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
78	-	1	78	Messiah	Shiny/Interplay	弥赛亚
79	89	34	30	Discworld Noir	Perfect/GT	-
80	87	46	20	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	星际迷航记:联盟的诞生
81	-	17	51	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
82	96	11	76	Rayman 2: The Great Escape	UbiSoft	雷曼Ⅱ胜利大逃亡
83	100	5	83	Superbike 2000 EA	Sports/Electronic Arts	超级摩托车冠军赛 2000
84	76	45	14	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
85	77	122	1	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
86	-	1	86	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	星球大战:原力指挥官
87	88	8	85	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	你不认识杰克单机版
88	92	10	74	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	独立战争豪华版
89	86	20	49	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战网版
90	74	8	74	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	-
91	80	20	40	Wheel Of Time	Legend/GT	时空之轮
92	82	75	26	Colin McRae Rally	Codemasters	Colin McRae 拉力赛
93	90	5	90	Interstate '82	Activision	州际风暴 82
94	97	76	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
95	-	15	75	Flight Simulator 2000	Microsoft	模拟飞行 2000
96	65	22	55	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	主题公园世界
97	99	99	2	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界/资料片
98	83	26	26	Disciples: Sacred Land	Strategy First	信徒:神圣国度
99	85	40	25	Outcast	Appeal/Infogrames	放逐者
100	94	18	53	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	近距离作战Ⅳ

电玩点将榜

综 合 榜

* 1. ↑	最终幻想Ⅷ	Final FantasyⅧ	Square/电子艺界(1725)
* 2. ↓	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	BLIZZARD/奥美(1624)
3. →	帝国时代Ⅱ	Age Of EmpiresⅡ	微软(1586)
* 4. ↓	生化危机Ⅱ	Resident EvilⅡ	Capcom/育碧(1485)
* 5. →	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端	Swat3	大宇/晶合(1284)
* 6. ↑	仙剑奇侠传		大宇(1218)
* 7. ↓	足球 2000	FIFA2000	EA Sports/电子艺界(1164)
* 8. ↓	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(1057)
* 9. ↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(954)
*10. ↓	家园	HOME WORLD	上海碧育(826)
*11. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(744)
*12. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And MagicⅢ	3DO/育碧(673)
*13. ↑	铁路大亨Ⅱ	Railroad TycoonⅡ	PopTop/新天地(605)
*14. ↑	暗黑破坏神:地狱火	Diablo:Hell fire	Blizzard/奥美(529)
*15. ↑	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(488)
*16. ↓	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake3Arena	id/新天地(420)
*17. ↑	古墓丽影Ⅳ	Tomb Raider4	游戏时代(398)
*18. ↑	银色幻想	SILVER	新天地(326)
*19. ↑	极品飞车:孤注一掷	NFS: HIGH STAKE	EA Sports/电子艺界(265)
*20. ↑	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(214)
*21. ↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos	EIDOS/新天地(159)
*22. ↑	模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(124)
*23. ↑	大富翁Ⅳ	Rich 4	大宇(104)
*24. ↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C& C:TIBERIAN SUN	Westwood/电子艺界(90)
*25. ↑	虚拟人生	Virtual Life	行者/新天地(81)
*26. ↑	半条命	Half-Life	Sierra/奥美(73)
*27. ↑	法老王	PHARAOH	奥美(61)
*28. ↓	极品飞车Ⅲ	Need For SpeedⅢ	EA Sports/电子艺界(55)
*29. ↑	过山车大亨	RollerCoaster Tycoon	Microprose/新天地(49)
*30. ↓	博德之门	Baldur's Gate	Interplay/第三波(40)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

读者点评

《最终幻想Ⅶ》 本期排名(1)
是梦境,还是现实?让你无法分辨,这就是"最终幻想"
(内蒙古 岳强)

《生化危机Ⅱ》 本期排名(4)
已是夜半,触目惊心乱,
满楼尽是僵尸窜,鲜血一身沾满;
敌势众而已单,路险通关甚艰,
忽遇怪物偷袭,惊出一身冷汗。
——清平乐·通关
(山西 孙斐)

《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》 本期排名(5)
中国大侠与外国妖女同游世界,不同时、不同地的人们合力除妖魔,也许叫"环游地球80天"更贴切吧?(河北 聂志超)

一个贯穿欧亚大陆,为求真理而不懈努力的美丽传说,这是一款精典的游戏。(四川 薛武轩)

国际上早已制订了禁用地雷的公约,真希望程序员们也能遵守,我已经被满屏"地雷"炸出了恐惧症!(天津 王津)

赛特:想看中国版的"环游地球80天"吗?来玩《轩辕剑Ⅲ》吧!顺便说一句,我好像是最早的华侨。(北京 刘宁)

中与西的融合,
人与魔的较量,
爱与恨的交融,
云和山的彼端。
(长春 陈磊)

《仙剑奇侠传》 本期排名(6)
古老的游戏,不老的传说。(武汉 王剑)

李逍遥:对面的朋友看过来,看过来!怎么了,我的老朋友们都到哪里去了?唉,这个世道啊?!
众人:李爷爷又在发牢骚了!下次别让他上榜了!
(江西 袁毅)

《三角洲特种部队》 本期排名(9)
怀抱机枪眼茫茫,细思量,放眼望,百里旷野,无处话凄凉。
纵使相逢喜不禁,扣扳机,弹已光。
忽见一人进小房,小轩窗,正梳妆(女特工?),
难得小刀有用处,轻抬脚,步迈小,
轰!该死!踩到了一个"包包"!
(甘肃 王宏亮)

《家园》 本期排名(10)
回家的感觉真好!但需要付出血与火的代价。
(山西 马明)

感人的剧情,动人的音乐,给游子之心归家的感觉,永远是温馨的。(大连 王思齐)

《心跳回忆》 本期排名(11)
制作公司的摇钱树,失恋男人的忘忧散。(山东 史承斌)

《雷神之锤Ⅲ竞技场》 本期排名(16)
永远是弱肉强食的世界……
(广东 吴建军)

《模拟人生》 本期排名(20)

一款最为贴近生活的游戏,几乎包括了所有生活中能遇到的事,每一次升级都能令我快乐不已,游戏里的主角太像我了。
(哈尔滨 郑博)

真诚地敬告各位玩家,小心对待你的模拟市民,你会发现他(她)越来越像你,特别是你那不为人知的一面。(沈阳 孙海涛)

虚拟的环境,虚拟的人物,演绎你真实的人生。
(上海 吴继锶)

盟军敢死队 本期排名(21)
贝雷帽:我杀人最油!
间谍:我会伪装!
司机:我会开车!
红唇:我……我能勾引德军军官。
(北京 张虎林)

《泰伯利亚之日》 本期排名(24)
饱受批评的游戏,却还是使无数fans着迷。
(天津 李云鹏)

《过山车大亨》 本期排名(29)
经理:你好,你张着这么大的嘴巴,是不是对我造的过山车表示惊呀啊?
游客:……
旁人:他是刚刚坐车时被吓的,连下巴都脱臼了!
经理:!???……
(安徽 吴哲)

榜评

看看这期的排行榜,总觉得不大可能,就说《最终幻想Ⅷ》是个不错的游戏吧,但RPG上头榜总让我感觉不那么真实,尤其还是个外国RPG!不是Racer有排外倾向,只是我素来对RPG的感觉十分矛盾,喜欢看其剧情,但又极其反感踩地雷和回合制的战斗方式,因此对《最终幻想Ⅷ》这个比中文RPG还要庞杂得多的RPG能够登上头榜颇感不解,最好的解释也只能是"萝卜白菜,各有所爱"。

说完了上升最快的,咱们再说说跌得最惨的,没错,那肯定是《命令与征服:泰伯利亚之日》!这一回我倒是不感到奇怪,以玩家当初的期待与这款作品的实际表现来看,这种降级是早就注定的了。也许下次我们已无法在榜上再找到它,因为它让玩家失望了……由此我想到了另一款即将出炉又几经"回炉"的大作——《暗黑破坏神Ⅱ》,也许是由于近来它消息频传的缘故,近期《地狱火》的排名小有攀升,由此可见玩家对其二代的期盼。不过我想说的是,炼钢也是需要掌握火候的,希望这款现今期待值最高的大作不会再让玩家们失望!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱reader@fcgm.com.cn投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ________ 2. ________
3. ________ 4. ________

点将榜投票地址:100037 北京813信箱

本期幸运读者

湖北 俞兴　山东 李强　北京 刘玲
南京 洪涛　北京 于凯

西山居完全揭秘

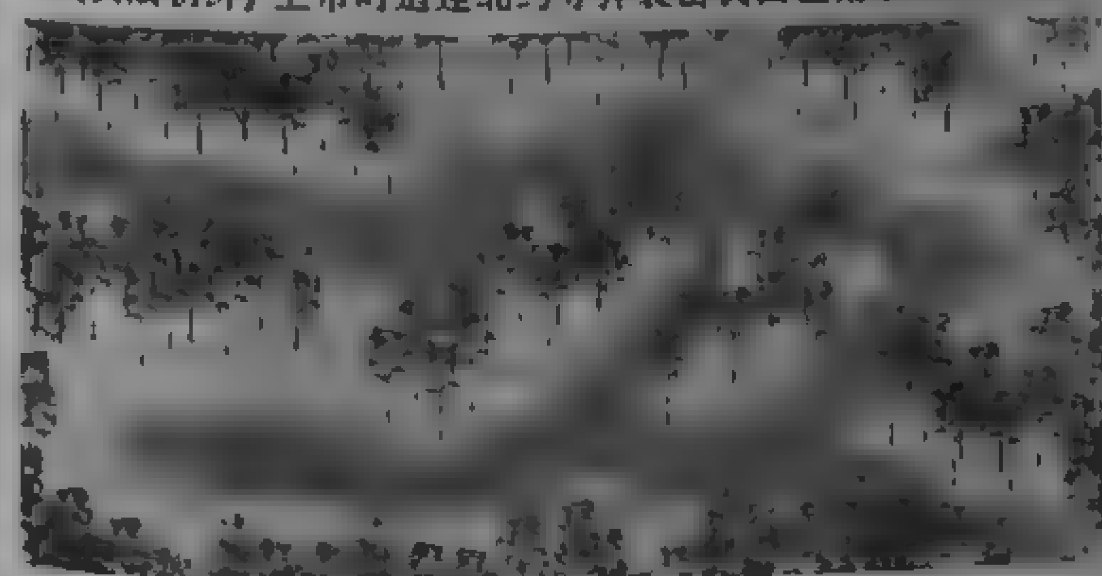
早在3月之初,我就得到了金山内部人员透露的消息——《剑侠情缘Ⅱ》将于今年6月上市,一个探访西山居的计划就此初步形成。但是,虽然我对金山公司非常熟悉,却从未与西山居有过直接接触,因此按照采访前的惯例,我搜集了一些西山居创作室的资料。在开始对话之前,还是让我们来回顾一下西山居的历史吧。

▷回 顾 篇◁

西山居创作室成立于1995年5月,隶属于金山公司,全称为金山公司娱教产品开发部,设在金山公司总部珠海金山电脑大厦内。风景秀丽、气候宜人的珠海给西山居带来了许多灵气,使之成为国内最有影响的游戏软件制作组之一,广受国内玩家的关注。

迄今为止,西山居创作室一共发售了五个作品,正在进行制作的则有两个,已经发售的作品是《中关村启示录》、《中国民航》、《剑侠情缘Ⅰ》、《抗日——地雷战》和《决战朝鲜》,正在制作的两个作品一个是武侠RPG《剑侠情缘Ⅱ》的单机版,一个是以《剑侠情缘Ⅱ》为基础的网络游戏。

《中关村启示录》是西山居的第一个作品,完成于1996年1月,这是中国大陆第一套商业电脑游戏软件,引起了很大的反响,被许多媒体认为是大陆游戏产业诞生的标志。随后,西山居又于同年5月推出了另一套商业游戏,这就是《中国民航》,它的开发仅花了三个月时间,其策划与程序设计均由金山公司总裁求伯君先生亲自执刀,但由于没有刻意宣传和销售,反响不是很大。西山居的代表作是1997年4月推出的大型角色扮演游戏《剑侠情缘Ⅰ》,该作品在国内引起很大反响,可以称为是大陆游戏产业正式起步的一个标志。忧国忧民义薄云天的剑侠,生离死别荡气回肠的情缘,特色浓郁的民族音乐,惊险曲折的故事情节,给玩家们留下了深刻的印象,更成功地打入了台湾市场。在1998至1999年,西山居还先后推出了《抗日》系列之《地雷战》及另一款回合制策略游戏《决战朝鲜》等两款爱国题材作品,同样颇受各界好评,其中《决战朝鲜》上市时适逢北约导弹袭击我国驻南联盟使馆事件



发生,据说因此销量爆增!《决战朝鲜》上市后连续三个月高居连邦销售排行榜第一名,不到半年的时间内仅大陆市场就已经售出10万份,这说明西山居不仅在开发方面颇具实力,在市场开拓和运作方面也日臻成熟。

《决战朝鲜》推向市场后,西山居创作室开始将精力集中投入到《剑侠情缘Ⅱ》的制作当中。

▷对 话 篇◁

在仔细研究了西山居的发展历程之后,记者走访了曾任《剑侠情缘Ⅰ》主程序、原西山居研发部负责人,现任西山居市场部负责人的裘新先生。

记者: 据说《剑侠情缘Ⅱ》的制作已经进入尾声,请您先简单介绍一下这方面的情况?

裘新: 《剑侠情缘Ⅱ》是西山居的第六个产品,也是金山公司今年的一个重量级产品。它的开发计划其实早在《剑侠情缘Ⅰ》的制作末期(1997年)就有了,但从当时的资源和技术储备来看,条件不太成熟,因此我向公司提出了1+0.5的开发想法,即同时进行两个产品的开发,一个先进行策划和引擎的设计,另一个则全面铺开。当全面铺开的项目结束时,预研项目也基本成型,可以从0.5变为1,同时又可以开始另一个0.5的预研项目,这样一来所有产品的可靠性和可预计性都有保证。《剑侠情缘Ⅱ》在1997年底开始策划,1998年中开始引擎设计,1998年底进入全面铺开阶段,预计在2000年暑期完成并上市。

《剑侠情缘Ⅱ》还首次尝试了多工作室合作的方式,成都"联合工作室"和厦门"跳跃之光工作室"也加入了制作,取得了相当不错的效果。

记者: 从您刚才的介绍来看,《剑侠情缘Ⅱ》较其一代确实有很大的进步,但这是两个不同时期的作品,因此纵向比较似乎意义不大,如果我们横向将其与现今的同类游戏相比较的话,您认为《剑侠情缘Ⅱ》有哪些独具创意的设计和特性?

裘新: 我个人认为,无论是在技术还是美术角度来说,《剑侠情缘Ⅱ》都比其前作有了全面的提高。

在美术上,游戏画面采用640*480的分辨率、16位高彩色显示,45度角俯视地图,八方向行走,以像素为单位卷动,屏幕卷



轴异常平滑，超大地图，单幅最大可达 267 屏，人物、场景、物品等都是用 3D 制作渲染，人物动作非常细致，一个普通 NPC 的动画就可达 1000 帧以上。

在技术上，我们也做了一些大胆的尝试。比如《剑侠情缘 II》的战斗系统与一代的回合制不同，改为即时方式，可以实现敌我百人大混战；超强的人工智能，不仅具有优秀的路径搜索方法，而且给 NPC 引入了可视范围、视角等多种属性；采用全新的武功装备与升级系统。此外，《剑侠情缘 II》还支持多人网络对战，玩家可以选择四种不同的形体，在城镇、雪原、迷宫、古堡等多种地图中厮杀，网络模式中还引入了视觉范围的属性，可玩性大大增强。

具有浓厚民族文化特色的剧情和音乐一直是西山居作品的招牌，《剑侠情缘 II》中的音乐部分将进一步体现民族特色，采用二胡、笛子、三弦、古筝、琵琶、唢呐等民族乐器的音色，挖掘中国戏曲的素材，并融合现代 New Age 的风格来制作。我们还聘请了专业歌手来演唱游戏的主题歌和插曲，音效则全部采用高品质的原声采样，并可根据游戏中人物的位置自动进行声场定位，支持 A3D 效果。

话说回来，从 RPG 的实质来讲，最吸引玩家的恐怕还是《剑侠情缘 II》的剧情，只有那起伏跌宕、峰回路转、荡气回肠的感人故事，再配以华丽的光影效果、先进的即时战斗系统和流畅的操作性，才能扎扎实实地让玩家过一把瘾。



有人说《剑侠情缘 II》模仿和借鉴了 DIABLO，其实那仅仅是地图系统和战斗方式的模仿，这只是基于表象的模仿，《剑侠情缘 II》与 DIABLO 在根本上完全不同，因为严格地说 DIABLO 不是 RPG。至于《剑侠情缘 II》相对于其它中文 RPG 有什么优势，我想还是请玩家根据前面我提到的各个方面自己进行比较吧。我想特别说明的是，西山居的每一个产品都发行试玩版，但每一个产品的正式版都会比试玩版好很多，《剑侠情缘 II》也不例外。

记者：如您所说，《剑侠情缘 II》是西山居创作室 2000 年的一部重头戏，但似乎目前金山公司的重心基本放在 WPS 及其它工具软件的开发和推广上，这是否意味着《剑侠情缘 II》市场反映的好坏将直接影响到西山居的存亡？金山有没有"抛弃"西山居的可能？

裘新：引用包不同（游戏中的人物）的话——非也非也。金山公司领导层对西山居一直很重视，对《剑侠情缘 II》的人员和资金投入直追公司的旗舰产品 WPS，这就是一个明证。

更重要的是，西山居的每个产品都要至少保证一年以上的制作和测试时间，目的就是保证质量，虽然因此增加了成本，但由于我们对大陆市场有深刻的了解，市场定位比较准，拥有一个相对稳定的用户群，所以西山居能够保证每个产品都能在大陆地区赢利，得到比较好的回报，已经进入一种良性的循环。就算《剑侠情缘 II》成绩达不到预想，公司也会一如既往地支持西山居。关键在于西山居内部人员的心态，他们已经做了多年，进入金山的人大都是有抱负，希望成长的，他们为国产游戏的发展做了很多，积累了很多经验，也牺牲了很多，一旦他们失望而去，对整个国产游戏的发展、对金山都是很大的损失，说到存亡的高度也不为过。



记者：作为一个游戏制作人，您对国内游戏制作业及游戏市场的感触肯定很多，您是否能就此发表一些看法？您对未来国产游戏的发展有何预测？

裘新：游戏产业是一个传统产业（相对 IT 业日新月异的变化），是理想主义和商业文化结合的产业，游戏是有技术背景的文化产品。 我 1992 年开始尝试做游戏，1994 年建立自己的工作室，1996 年加入金山，做了四个游戏，做过程序、策划、项目开发经理，现在又在做市场经理，其间的酸甜苦辣真是有万千感慨。从当年的两眼闪光、说话咄咄逼人，到现在的平和淡定、三思而言，我觉得我就是国产游戏发展的标志（大笑）。不过我会永记这充满激情的 8 年，现在我的 icq 化名就叫"忧悠骑士"，纪念我象堂吉诃德般的岁月。

目前国内的游戏制作组都有自己的特长，但没有特别全面的。我觉得以目前的情况，大家可以考虑多多合作，把各家的特长，集中在一起，一定可以制作出世界排行前十位的作品。

谈到国产游戏未来的发展，我认为理想主义会越来越少，商业成份会越来越多，越来越成熟。国产游戏的未来发展会和国际接轨，市场研究、策划、技术、美术、宣传、发行、渠道和合作完全一体化，当然其内容也不会限制在仅仅是中华题材。将来不会有国产游戏这个概念，游戏是世界的。



记者：与国外游戏产业的发展相比较，您认为我们的差距在哪里？

裘新：我认为主要的差距在市场和人才两个方面。从市场上来说，有盗版问题，有消费水平约束，有国际游戏大片的竞争，这方面的差距会随着法制的规范、经济的发展和技术的进步而逐步缩小；人才方面，主要是国内缺乏有丰富经验的项目制作人，这个人要头脑冷静，懂市场，懂管理，会合理调配资源，控制项目进度，本身还要有良好的技术根底。这样的人用钱是买不来的，也不会从痴迷的游戏玩家和狂热的业余制作人中诞生，只能从现在的游戏开发制作和发行人员中孕育出来。这才是我们的最大差距，不知多少年后中国游戏业才能出现自己的卡梅龙、黑泽明和斯皮尔伯格。

▷游 戏 篇◁

在进行了一番对话之后，裘先生打开电脑，亲自给我演示并详细介绍起《剑侠情缘 II》的故事及人物来，边说边玩，引起了记者极大的兴趣。

▲ 背景故事

《剑侠情缘 II》的故事承接一代，南宋大将军之子张如梦与金国国师之女南宫彩虹由仇敌成为爱侣（见《剑侠情缘》剑门关一段），二人远走漠外，不问世事。一晃二十年，其子南宫飞云已经长大成人，年满 16 岁，文才武功都有了几分火候。为了儿子的前途，夫妇二人决定让他离开大漠去寻找姑母，希望他在姑母的教导下能够逐渐融入社会。

天资聪颖却又完全不谙世事的南宫飞云就这样踏入一个他完全陌生的世界，具有汉金血统的南宫飞云却又因为父母的原因为宋金两国所不容。其时宋金南北对峙，局势如同水火，但没有任何世界观的南宫飞云完全无视这一切，他的心中只有一个人。刻骨的思念，真挚的友情，艰苦的路途，险恶的机关，扑朔迷离的线索，恩怨缠绵的江湖，伴随着南宫飞云从一个陷阱走向另一个陷阱。起伏跌宕的故事，性格丰满的人物，悬念迭起的进程，幽默轻松的对白，《剑侠情缘 II》将以轻喜剧的手法描写一出时代的悲剧。

如果说，《剑侠情缘》是从"侠之大者，为国为民"的视角出发的话，那么《剑侠情缘 II》则是从人性的角度出发，用一种全新的理念，从侧面来描述在一个特殊的时代里江湖人士的奋斗和理想。

一个悲剧的时代，产生的永远只能是悲剧。

▲ 剧中人物



♦♦南宫飞云：男，16 岁，相貌俊朗，性格豪放，张如梦和南宫彩虹之独子，具有金人血统，集汉人的机智和金人的威猛与一体。自幼和父母居住漠外，父母均为武林顶尖人物，故武功根基非同寻常。兴趣广泛，并不专心武学，武功远不如父母期望的高，但与普通武林人物比较，已非同日可语。从小在沙漠中长大，加之父母均为豪放不羁之人，故对世事知之甚少，个性极为张扬。



♦♦柴嵩：男，22 岁，进士，江南人氏，长歌门门主。温尔文雅，文武双全，手执一柄纸扇，扇骨却是精钢打就，与其武功一样深藏不露。所谓长歌门，其实是个很松散的组织，说白了不过是一些不满现实的学士们谈诗论道的地方，不过这些学士许多时候对弄枪舞剑比谈诗论道更有兴趣。作为文化素质极高的武林门派，对时局的认识自然非其它门派所能比拟。



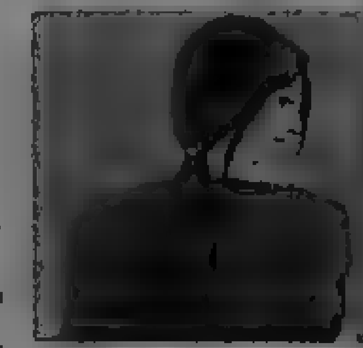
♦♦燕若雪：女，16 岁，和他的名字一样清秀脱俗，气质非凡，胸怀远比娇躯宏大。不会武功，但其一举一动足以改变天下武林安危。与南宫飞云首次接触即相互吸引，引发出一段惊天动地的爱情故事。身份一直扑朔迷离，名叫若雪，但是不是姓燕，恐怕没有几个人知道。



♦♦邵骑风：男，48 岁，凤池山庄庄主，人称"小孟尝"，以武林巨富形象出现在江南，以仗义疏财著称，手下门客数百，"小孟尝"并非浪得虚名。他创建的凤池山庄短短几年内即与黑白两道打得火热，俨然是江南一方霸主。人们只注意到他富可敌国，却不知其武功更是非同凡响。



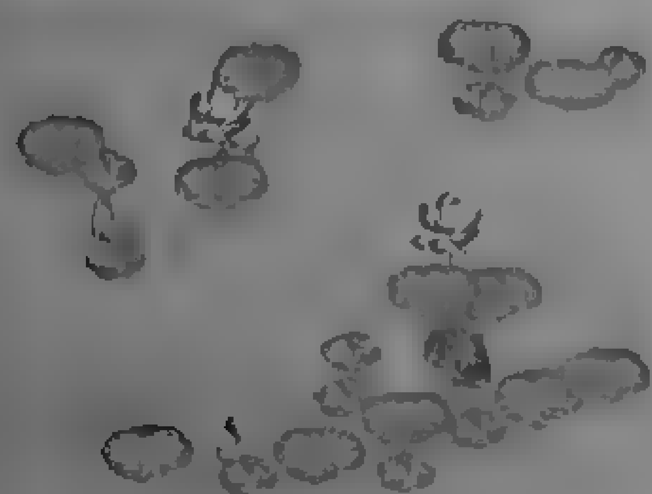
♦♦独孤剑：衡山派掌门，前武林盟主，南宫飞云之姑父。三年前金兵大举南下时率武林豪杰迎战金兵于汉水之侧，因寡不敌众而伤重被俘，被囚于临安附近某神秘所在。此役衡山派全部罹难。世事无常，堂堂一代英雄，江湖中数年不知生死，嗟乎！



♦♦杨瑛：女，洞庭湖天王帮帮主，武功极高，致全力经营洞庭湖天王岛一片净土，使那里成为百姓的天堂，极少过问江湖中事。其父杨幺为岳飞率官兵镇压，然而岳飞抗金时杨瑛不仅多次放弃刺杀他的机会，反而暗中相助多次，其胆略豪气非寻常男儿可以比拟。北抗金南抵宋，处于宋金夹击中，故保持低调，很少在江湖中走动，名声反不如那些江湖二三流角色响亮。

▷制 作 人 篇◁

看过了裘先生精彩的演示之后，记者又询问了一些西山居其他成员的情况，并提出与他们会面的要求，遗憾的是研发人马目前正紧锣密鼓地进行《剑侠情缘Ⅱ》上市前的最后工作且远在珠海。尽管如此，裘先生还是详细地向记者介绍了西山居目前现状及其成员的基本情况。



据裘先生介绍，西山居现在包含研发部和市场部两部分，大多数成员都是慕名前来加盟的，首席程序裘新、首席策划李兰云、首席音乐罗晓音在业界内有“金三角”的美称，全帮约二十人，现任帮主罗晓音。西山居非常注重新成员的培养与发展，入帮不足一年的赵青、杨宇鸣现在已经肩负主程序和主策划的重担。良好的工作环境和众多的发展机会，使西山居具有强大的凝聚力和很好的稳定性，保证了人力、资源和技术各方面的积累和进步。裘先生原是西山居研发部老帮主，现奉“武林盟主”求伯君之令，赴京开创西山居市场部，目前正在召集天下英雄加盟。

裘先生特别指出，如果算上预研时间，《剑侠情缘Ⅱ》的开发时间已经超过两年，资金投入已经超过250万。由西山居创作室主导，联合工作室和跳跃之光工作室协助，总共投入近30人，其中策划2人，美术6人，程序4人，音乐1人，外协15～18人。

▲ 西山居核心成员

♦♦裘新：程序员。男，现年30岁，1990年毕业于北京航空航天大学自动控制系。曾在成都飞机设计研究所作飞行仿真软件，1994年辞职开发多媒体软件，并开始自行开发PCGAME，组织了POWER MAGIC STUDIO。1996年初进入珠海金山电脑公司，独自担任《剑侠情缘》、《抗日——地雷战》、《决战朝鲜》的程序，现任西山居游戏产品组产品市场经理、部门首席程序师，分管游戏研究和行政方面的工作，具有丰富的项目管理经验，对游戏内涵有深刻理解。

♦♦李兰云：策划。男，1966年生，1989年毕业于湖北大学物理系电子技术专业，电子讲师职称，做过电子工程师和专栏作家，拥有四项中国专利。1996年夏加入西山居创作室，是《剑侠情缘》、《地雷战》、《决战朝鲜》、《剑侠情缘Ⅱ》和《驰骋江山》的主策划。现任西山居创作室副经理、首席策划，分管制作和市场方面的工作，拥有丰富的项目管理经验，熟悉大陆市场运作规律，和电子与电脑两大类媒体关系密切。

♦♦罗晓音：音乐。男，27岁，中国音乐学院作曲系毕业，国内知名电子音乐师，独自创作西山居所有产品的音乐、音效，《剑侠情

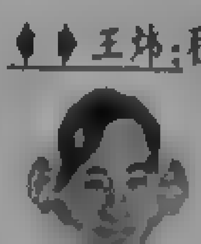


缘》的音乐获国产游戏最佳音乐奖，曾在北京举办个人作品音乐会，深受好评。现任西山居副经理，《剑侠情缘Ⅱ》项目经理，分管人事和公关部分工作，具有良好的沟通和协调能力。

♦♦袁世辉：美术设计师。祖籍四川遂宁，自幼喜爱绘画、书法，毕业于重庆社会大学工艺美术系，1996年加入西山居创作室。现为西山居资深美术设计师，主持了《剑侠情缘》、《地雷战》、《决战朝鲜》、《剑侠情缘Ⅱ》的美术创作，精通各种绘图软件，对电脑美术创作有着非凡的见解。



♦♦王炜：程序员。男，1974年出生于内蒙古呼和浩特市，小学毕业后开始接触计算机，为此先后自学了Basic，6502汇编，8086汇编，Pascal，C/C++等程序设计语言，高中毕业后保送至上海华东理工大学，1997年毕业。1998年加盟西山居，担任《剑侠情缘Ⅱ》的主程序。天资聪慧，博学多才，不仅有扎实的专业基础，而且在美术、音乐诸方面颇有造诣。



♦♦赵青：程序员。男，24岁，回族。出生于中国新疆阿尔泰，1996年毕业于湖北武汉华中理工大学，1996年7月至1998年9月就职于山东青岛英柯发测量设备有限公司QI－TECH软件部，1998年10月加入珠海金山电脑有限公司，就职于西山居工作室，从事游戏软件的开发，现任《剑侠情缘Ⅱ》主程序。



♦♦杨宇鸣：策划。1997年7月于广东商学院企业管理系本科毕业，其后任湛江港务局一区计划科科长助理，主要负责协助进行企业MIS系统开发工作，并应用PowerBuilder和MS Sql Server技术独立开发了其中港口售票系统部分。1999年1月加入西山居，现任《剑侠情缘Ⅱ》主策划，兼Internet网站管理员。



♦♦潘智捷：美术设计师。1976年出生，1996年毕业于南京艺术学院，曾任职于南京雕塑世界。1998年加入西山居创作室，现为《剑侠情缘Ⅱ》美术主创人员，美术功底深厚，对游戏美术的创作有着独特的理解。



♦♦张宏贵：程序员。1975年生于河北，1996年毕业于华北航天学院数控专业，毕业后任职于蔡戴卡有限公司，从事数控机床的程序维护。自上大学时开始接触计算机，对图形编程很有兴趣，对DDraw，DDplay，Dsound非常熟悉。

♦♦吴浩：美术设计师。1977年出生，毕业于北京工艺美术学校，此后一直任职于日本光荣软件公司北京公司，1999年加入西山居。

本栏编辑/Racer

欢迎加盟捷径俱乐部

好消息！

我社现推出"回报读者爱心，夏季大赠送"行动！具体动作如下：

- 苍穹守护者(2CD) 38元
- 梦幻战士(游戏酷) 36元
- 彪马街头足球 38元

凡购买以上任意一款光碟者，可任选以下游戏一种：

战国风云、千禧贺龙年、上海2000

★凡购买《称霸四海》(38元)可送《武士魂》(35元)一套。

捷径万智牌邮购区

邮费5元/套

万智牌三国志预组套牌(魏国版、蜀国版、吴国版)55元/会员50元
万智牌三国博图版57元/会员50元
三国博图补充包20元/会员20元
万智牌博图初级版补充22元/会员20元
万智牌中级版第六版预组套牌80元/会员75元
万智牌中级版第六版补充包25元/会员23元
万智牌克撒起始包99元/会员90元
万智牌克撒补充包29元/会员25元
万智牌马凯起始包99元/会员99元
万智牌马凯补充包29元/29元

《三国志V》280元

为答谢《家用电脑与游戏机》忠实读者和一直支持捷径公司的朋友们，公司决定，凡会员可八折购买《三国志V》并赠送《武士魂》+《三国志VI》典藏音乐CD各一套，非会员可八五折购买《三国志V》并送《三国志VI》的音乐CD一张。数量有限，欲购从速。

捷径硬件专栏

邮费10元

名称	价格
美创TNT2 16M	430元
赛友TNT2 16M	490元
VooDoo RUSH	300元
野人4/32M	500元
野人4/16M	390元
iT40/8M(维欣)	290元
9880/3D/8M	260元
美创标准版TNT2/32M	900元
阿波罗TNT2/32M/M64	660元
大白鲨44X1代	430元
大白鲨44X2代	460元
世纪互联上网卡(100元)+鼠标	100元
双飞燕鼠标	30元
六键手柄	40元
八键手柄	60元
科瑞跳舞毯加厚的	60元
科瑞跳舞毯周边带灯	75元
科瑞跳舞毯前边带灯	70元
科瑞跳舞毯接电视	180元

正版"100"——5张光盘100元，会员100元6张，邮费10元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
无悔十字军II	五笔速成	大嘴英语A、B(2CD)	唐诗300首
模拟直升机	电脑纵横	日语新干线	古玩精华
死亡之锁	WORD2000快译通	欧美英文经典歌曲全集	古代书法大全
铁甲风暴(2CD)	EXCEL2000快译通	超级解霸	超值套装——股市经典
黑暗启示录	东方网神	游戏修改大师	常用中草药
麻将大师I	中文OFFICE 6合1速成教程	三维地图册	中英文合同大全
NBA97	98多媒体精粹	电脑秘书99	中英文求职面试一点通
烈火战机	3D MAX2十日通	苏州园林	中国绘画史
疯狂大脚车	网上行	世界未来工业设计	家用电器维修保养集锦

邮购地址：北京市813信箱捷径电脑公司　电话：68520836

联系人：李文东　邮编：100037

销售地址：北京海淀阜城路8号西边平房商学院对面121车站旁

捷径电脑公司

特别推荐：称霸四海+　38元/套

邮费5元/套

名称	零售/会员
最新游戏(预售)	
战国美少女II	69/58
地狱门之降魔守护神	69/58
龙卡殿	38/35
快乐神仙	30/28
霹雳英雄传(3CD)	69/58
电视梦工厂	28/26
FIFA2000	50/48
NBA2000	50/48
三国志之风云再起	88/80
升刚	38/35
幻影特攻队	148/135
生化危机I	48/45
恋爱物语II	38/36
守护者之剑外传	69/60
守护者之剑	69/60
大富翁世界之旅	68/60
苍穹守护者	38/36
新鹿鼎记II(4CD)(智冠)	69/60
模拟人生	50/48
火箭宝贝	69/59
恺撒大帝III	148/135
英雄无敌III末日之刃	88/80
银色幻想	50/46
天旋地转I、II	38/38
凯撒大帝III(中文版)	148/130
异域战记3	48/45
初恋	48/45
曹操传	148/130
失落的大地	99/85
半条命－针锋相对	68/65
七国演义	148/135
神秘岛2星空断层	50/48
英雄传说V巨龙之火	148/130
赛普特拉战记	148/130
命令与征服II	159/145
天子传奇(3CD)	49/45
博德之门(5CD)	198/180
平原惊雷	48/44
轩辕剑III	129/119
情人节2世纪之恋	38/38
主题公园世界	50/46
春秋英雄传	35/32
霹雳小组3	98/88
侍魂	38/35
人鬼情缘(2CD)	38/38
西风狂诗曲2(4CD)	58/53
金银岛	98/90
风色幻想SP封神之剑	48/45
神气龟宝贝	69/60
旋风少年(2CD)	49/43
武判人(2CD)	38/35
魔法少年	49/45
守护者之剑2(5CD)	69/65
东方传记	49/44
飞龙骑士	49/49
劲爆极限滑雪	50/45
古墓最后的启示	50/45
时空之轮	38/35
青蛙宝贝	38/35
侠客新传	29 9/28
三国演义III	49/45
RPG12合集	198/175
麻将大厂	38/35
乱世奇缘(软件与光盘)	25
战争纪事	30/28

名称	零售/会员
智冠	
水浒传之梁山好汉	69/55
猎人狼心	69/55
魔法军团	69/55
校园水浒传	69/55
唐伯虎	69/55
破碎虚空(4CD)	49/45
神雕侠侣(95版)	69/55
勇者泡泡龙II	49/45
金庸群侠传	69/55
神奇传说	69/55
三国群英II	69/55
少女魔法师(I、II)	89/75
雷锋塔(双CD)	69/55
风色幻想	69/55
天地劫(增强版)	69/60
攻壳总司令	69/55
龙神	69/58
幻世录	69/60
风云	69/55
岳飞传	49/45
刘备传	89/75
欢乐大航海	69/60
速食店+便利商店(套装)	35/34
时空道标	69/55
新世纪福音战士(4CD)	129/120
恐龙动物园	49/45
薛家将	49/45
电子艺界	
极品飞车II特别版	159/55
车王争霸V	149/129
98'世界杯决战法兰西	129/110
NBA98(简装)	40/35
极品飞车4之孤注一掷	159/140
NBA99	149/120
摩托英豪II	149/119
摩托世界锦标赛	149/130
F15	159/140
绝地风暴II	48/45
未来战警	50/45
长空雄鹰	99/80
地下城守护者II(中文)	159/140
主题医院	36/35
以色列空军	48/46
长弓阿帕奇II	48/45
小鸭闯天关	50/45
黑暗王座III	198/175
模拟城市3000(中文版)	159/145
银河飞将IV(6CD)	238/98
龙王三国	149/50
飞捷战4	50/45
上帝也疯狂(中文版)	50/45
银河飞将V(中文版)	238/190
第三波	
装甲指挥官II	148/130
凡尔赛之宫廷疑云	128/40
龙剑客II(3CD)	148/55
工人物语III	148/120
神偷	148/135
梦幻战士	128/40
剑魂	148/55
大航海时代4	248/210
般若魔界	128/45
三国志IV	168/135
异尘余生2(中文版)	148/130
飞翔的传说之亚特兰提斯	149/120

名称	零售/会员
水浒传之天命之誓	118/100
异形追杀令	138/120
古文明霸王传	98/60
大航海时代外传	128/120
新天地互动多媒体	
古墓丽影I、II、III	188/175
盟军敢死队(中文版)	50/50
虚拟人生	35/34
使命召唤(中文版)	35/35
魔法师传奇(中文版)	35/35
黑暗王座II	198/160
沙丘2000	38/36
银翼杀手(白金版6CD)	168/158
过山车大亨	35/35
战地2100	80/70
古墓丽影III	50/50
其它	
阿猫阿狗	36/35
虚幻世界	38/36
自由与荣耀	85/75
生死之间II	98/60
情人节(双CD)	88/35
创世纪全集	149/40
美少女梦工厂III	98/30
孔明传	138/125
大富翁IV(简装)	60/45
横扫千军	50/45
横扫千军之亡国风云	88/78
玩具兵大战II	38/36
英雄无敌III(中文版)	148/135
皇朝霸业	89/50
霹雳飙车	35/30
战神III	148/130
家园	148/130
云斯顿赛车99	138/110
英雄无敌II	40/38
起义2之再造帝国	49/45
炎龙外传－风之纹章	36/35
航海时代之战潮	140/120
彪马街头足球	36/35
梦幻西餐厅II	38/35
猎人专家2000	28/26
半条命一军团要塞	69/60
仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28
真命天子	48/45
新鹿鼎记II	38/36
天龙八部	38/36
星际围攻	148/135
模拟城市大飙车	149/30
三界谕II	38/35
极品飞车3	48/45
百战天虫II	38/36
铁路大亨II(中文)	25/25
足球万岁	35/35
魔法门VII(中文版)	158/140
魔法门III之皇后万岁	38/38
魔幻天下	98/30
烽火三国	36/36
极品飞车II	149/30
魔法门VI之天堂之令	38/36
工具类	
WPS2000家用版	98/80
开天辟地	128/110
金山词霸2000	28/26
金山快译2000	28/26
东方不败	80/68

名称	零售/会员
东方快车世纪号	28/28
三维立体鼠标垫	15/15
中国共享软件	28/25
桂花宝典	18/16
游戏之王	28/25
WIN95简装中文版	220/190
WIN98简装中文版	350/310
畅通无阻	128/110
万事无忧	120/110
97合订本(下)	15/15
96合订本(下)	10/10
破碎虚空攻略	15/13
千禧游戏龙之樱花飞舞	38/38
MP3 II	49/45
随心所欲	140/120
游戏攻略大王+光盘	25/20
VRV杀毒套装(特价)	260/100
瑞星世纪版杀毒软件	230/150
KV300	230/150
特价精品	
摩托英豪+魔兽争霸II	60
飞弹大战卡曼契+极品飞车II	60
雷神之锤I+极品飞车II	60
摩托英豪+模拟公园	60
摩托英豪+炎龙骑士团II	50
黄飞鸿	19
时空特勤组	19
虎将神兵	19
海底英雄	19
烈焰钢狼传	19
汉堡战争	19
大银河物语	19
中国武将列传	19
暗棋总动员	19
勇者斗狂神	19
世界足球98(简装)	30
龙剑客2(3CD)	50
将族III	30
黑暗王朝	30
机甲猎人	19
傲气雄鹰97	30
摩天大楼	30
象棋水浒传	70
海底世界	30
七英雄物语	40
第十一小时	49
猎杀潜航	30
红线飙车	30
极速天龙	40
诺瓦风暴	50
极道枭雄I	30
大富翁疯狂模拟战	30
玫瑰纹身	30
摩托英豪	30
天煞地球反击战(双CD)	40
极道枭雄II(简装)	30
魔空霸传	35
绝音魔琴	19
花木兰	19
达摩传	35
地球2140	20
深海猎鲨	30
绝地风暴I(终极版)	30
命运与征服(金版双CD)	40
新世纪兴亡史	30
英雄战记	19

套装	零售/会员
七合一：超级保镖+超级解霸5.5+东方网神+东方快车2000+因特网10种武器+精彩屏保+联想网校月卡	100/95
四合一：古文明霸王传+剑魂+海底文明+三界谕	128/118
盟军敢死队(深入敌后)+使命召唤+攻略	169/150
四合一：虚幻人生+使命召唤+决战朝鲜+自由与荣耀I	110/100
五合一：心灵回忆+魔法门VI+美少女梦工厂III+生死之间II+东方不败	189/170

国内首创虚拟节目主持人

引领时尚，紧跟潮流，热爆游戏内幕

大量免费程序多款流行迷你游戏，
双 CD 超容量物有所值



游戏频道

2

A+B
21.00

百事隆泰

地址：北京 2417 信箱 21 分箱 233 房间
邮编：100081
电话：(010)68744695. 68744400－823
传真：(010)68745157

迷你 GAME超市 2

4月25日火爆上市

疯狂抢购价 10元

300款迷你游戏 款款精彩

操作简单 老幼皆宜

短小精悍 乐趣无穷

团家团聚 娱乐消遣

《游戏天下》全力推出

地址：北京北三环中路 31 号测试大楼 9 层
通信地址：北京 100088 信箱 29 分箱
邮编：100088
发行电话：（010）62023332-2907
邮购电话：（010）62023332-2908
传真：（010）62005640

《游戏天下》——我们的游戏家园

大型全彩游戏杂志

- 攻略烽火台：魔法门Ⅷ、古墓丽影：失落的神器、烈火风暴、三国志Ⅶ、玩具军人资料片等
- 火线前瞻：奥秘、Anachronox、地球 2150、黑暗王朝 2、血色天空、DEUS EX等
- 评头论足：NOX、劲暴极限滑雪等
- 专题企划：模拟器专题
- 聊天室：佳音传书专栏等
- 逐鹿 NET：半条命之军团要塞
- 网站集萃
- 还有最新秘籍、热点新闻、游戏排行和缤纷涂鸦坊等。

2000-5 我们的《游戏天下》来了

随书赠送精美光盘

疯狂抢购价 RMB14.50元

全国各地书报摊 书店、软件专卖店有售

邮购地址：北京 100088 信箱 29 分箱
邮　　编：100088
发行电话：010-62023332-2907
邮购电话：010-62023332-2908
传　　真：010-62005640
E-mail：chy@chinabigdoor.com
中复佳直科技有限公司

风靡全球的经典美式角色扮演游戏系列，开创20世纪RPG巅峰

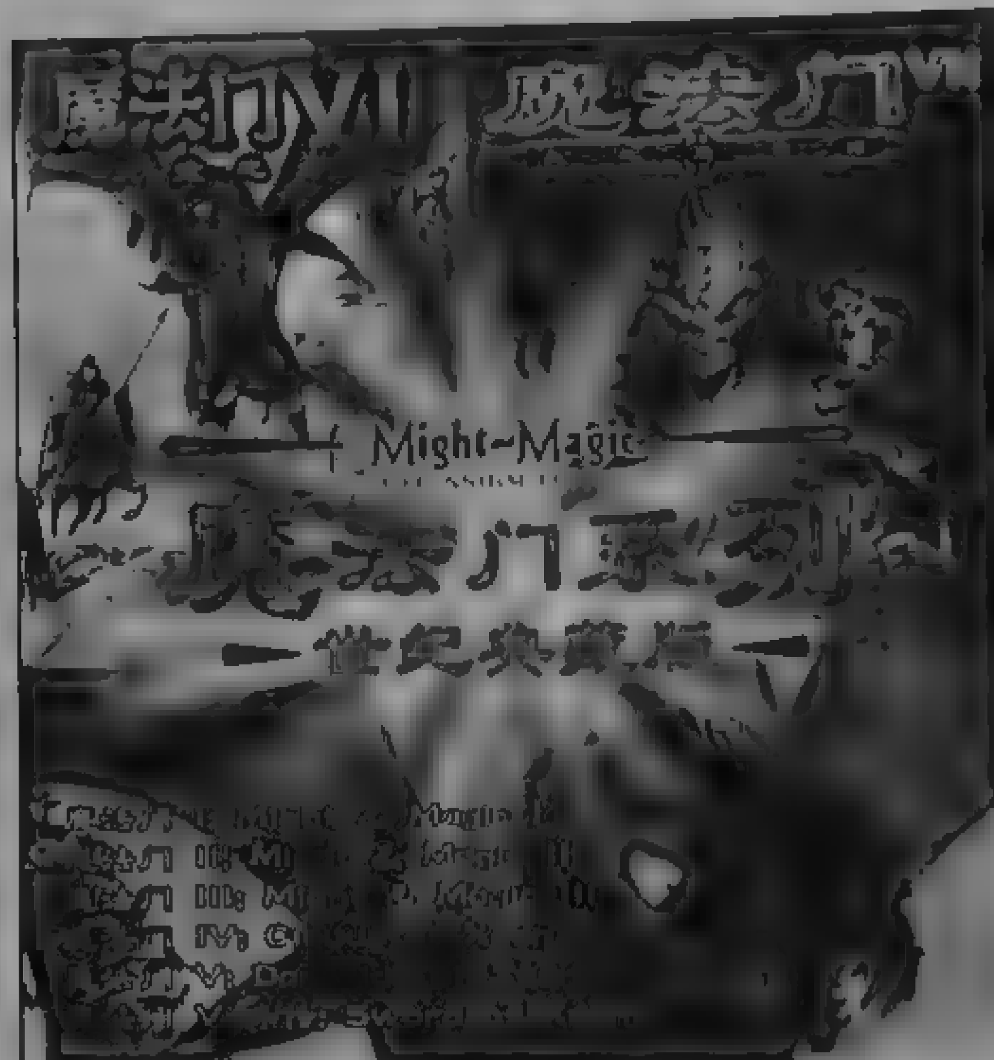
8个游戏，5张光碟、3本手册、2套权威官方攻略

魔法门系列 168元完全收藏

魔法门I-VII 世纪典藏版 5月上市

冒险：
长时间的探险和行侠仗义让您在中世纪的魔法时代中畅游无比。

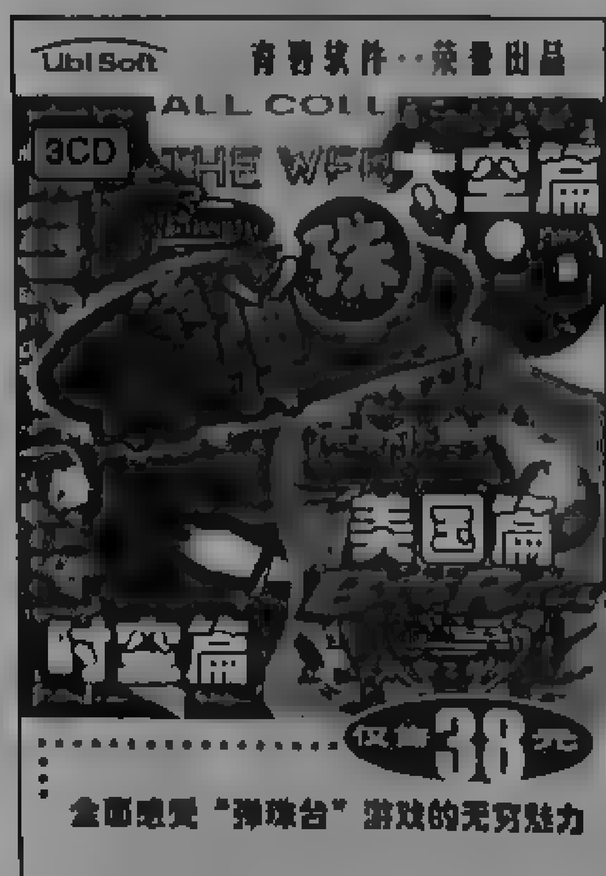
兴奋：
营救美丽的少女，诛杀邪恶的魔鬼，并且拯救王国于毁灭的边缘。



发展：
12个职业、种族，数以百计的各式魔法和道具可供选择。

娱乐：
包含着上百个任务的复杂剧情，使你的游戏乐趣无穷。

38元！！瞧清楚了，这可是 3张光盘，3个不同的游戏哦！！



美国篇

○ 拥有高质量的图象表现。

○ 最多可以同时进行十球游戏。

○ 改进的游戏规则，提供14个美国城市

太空篇

○ 6种不同游戏视角。

○ 超过20段具有CD音质的优美音乐。

○ 真实采样的弹球音效。

时空篇

○ 由著名音乐家担纲制作的游戏音乐，总计超过30段。

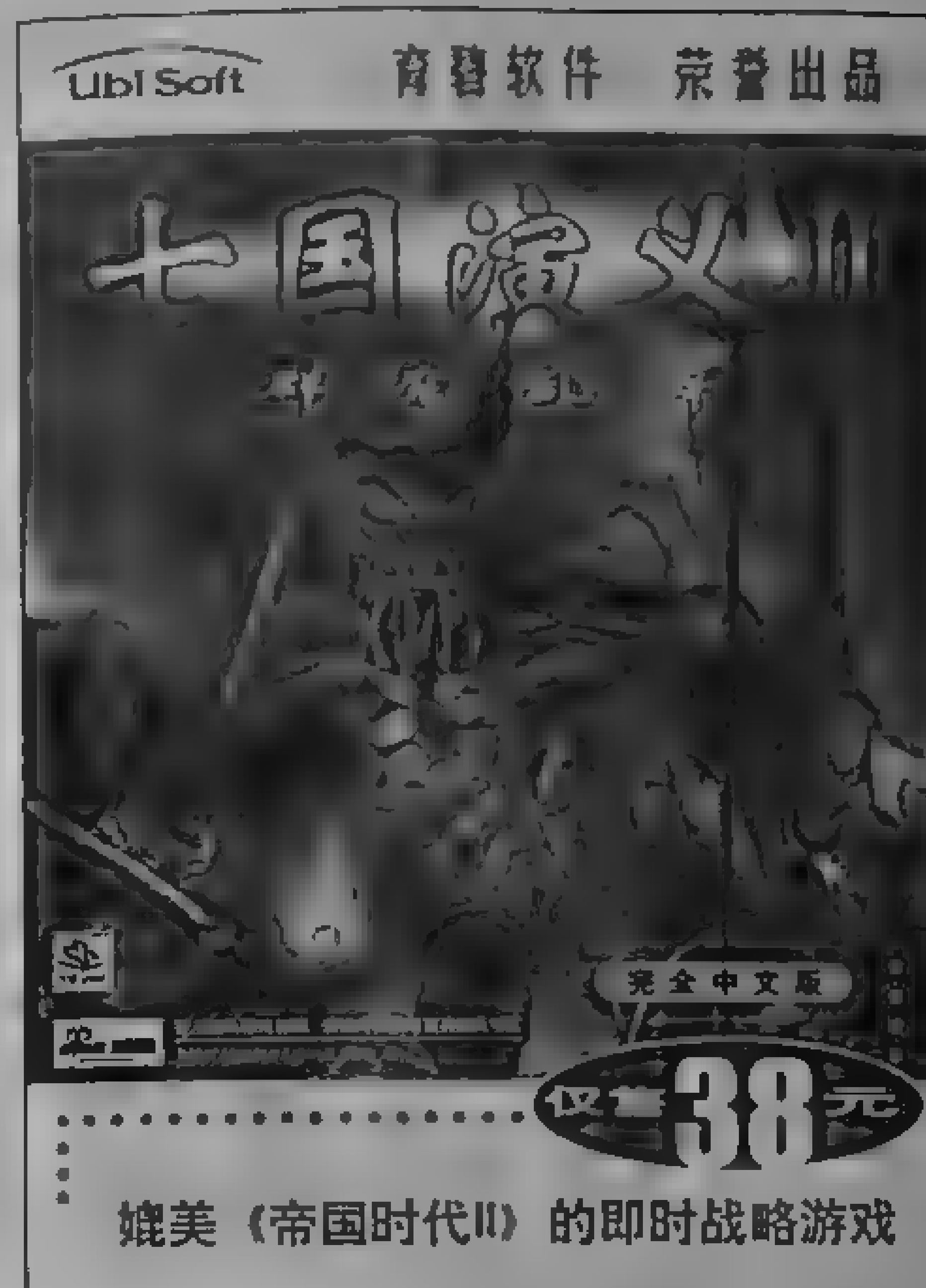
○ 250多种不同的特殊音效。

○ 具有杜比环境效果

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话：(021) 58788969-223 232
传真：(021) 58367021

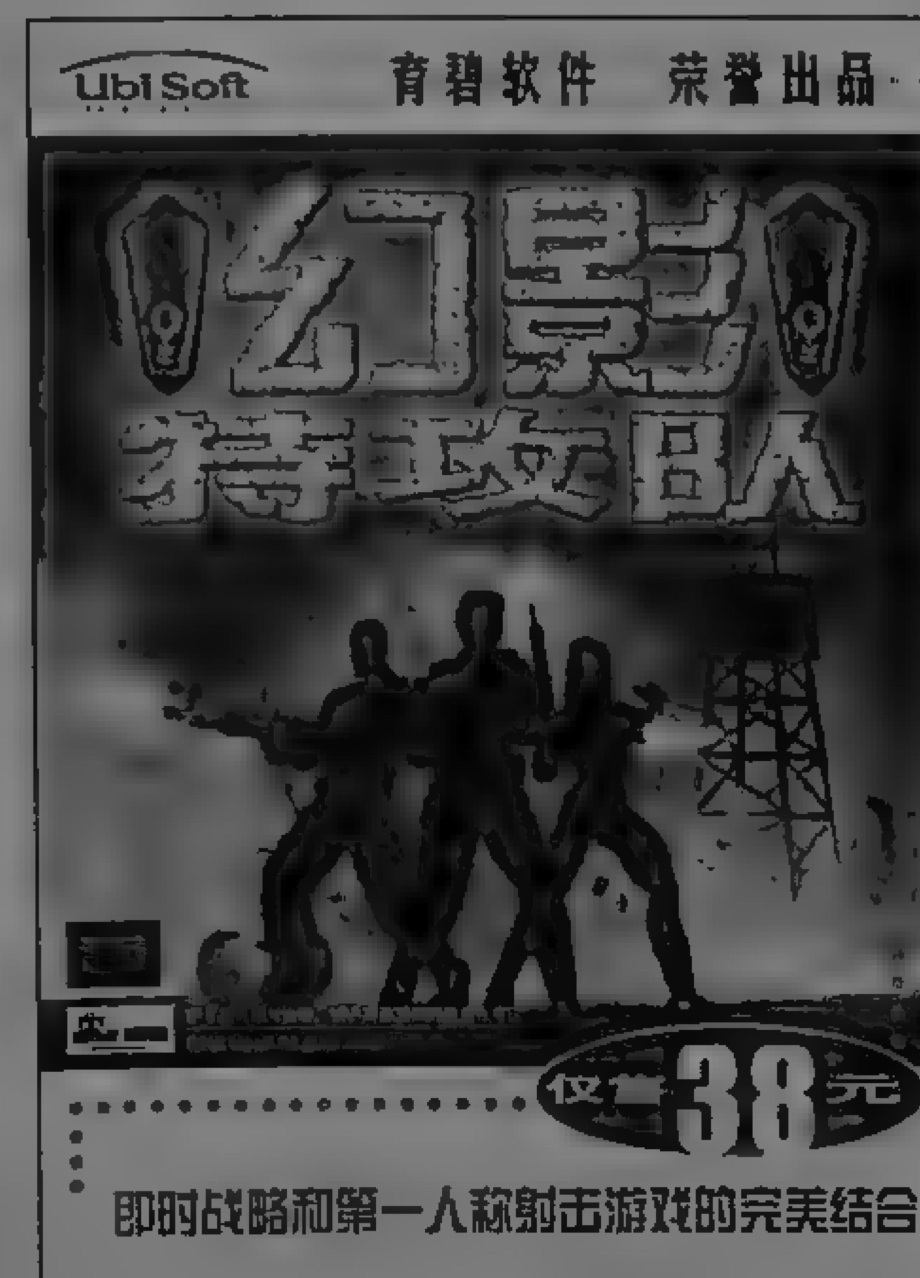
北京联络处
地址：北京海淀区知春路28号开源商务楼3楼([illegible])
电话：(010)62044344
传真：(010)62641444



★ 12个人类国家都有着截然不同的特征，而且部队的一言一行都体现着他们各个国家的文明特色。而7个魔族种类也拥有着各自不同的神奇力量和致命弱点。
★ 由随机地图产生系统带来无穷无尽的耐玩性
★ 最高达1024X768的16位色画面细致的描绘出全3D的建筑和地形
★ 游戏中可以让你拥有特殊道具，英雄和忠诚度[illegible]
★ 科学城堡让你掌握全新的科技升级系统和完善[illegible]
★ 新增的贸易选项，间谍和反间谍让你体验全新[illegible]
★ 魔族可以奴役人类并驱使他们对抗你，而你也可以俘虏魔族为你的王国战斗
★ 支持多达8人的连线对战
★ 你甚至可以暂停游戏，估计一下当前战况并作[illegible]

体积变了，价位变了（~~148~~ ——→38 元）
但不变的是育碧产品优秀品质的保证！

★ 根据角色个性编写人工智能，各角色对形势的反应都是不同的。
★ 可切换到第一人称视角的狙击模式进行射击。
★ 全面兼容各种对应DirectX加速的显卡
★ 可使用船、坦克、汽车、直升机等各种交通工具
★ 在油井、潜水艇基地、生化工厂和监狱等各种场景中执行任务
★ 亲自为队员配备武器、弹药以及各种工具
★ 带有亲切人性化的简单教程
★ 突击队员可以在沙漠和雪地上留下脚印
★ 突击队员能够运用蹲、趴、爬等各种动作来隐蔽行动。
★ 包括拍浪、下雨、刮风、打雷、瀑布、蟋蟀等各种出色的音效表现
★ 来自个性鲜明的突击队员都有不同的语音
★ 巨大而又细致的场景地图，包括沙漠、沼泽、热带岛屿、草地等真实自然的多种地形



剑侠情

读者问卷调查

2000·05

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名：__________ 年龄：__________ 性别：☐男☐女

地址：______________________________

______________________________ 邮编：__________

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章：__________
2. 本期您最不喜欢的文章：__________
3. 本期您最喜欢的栏目：

☐新闻报道 ☐排行榜 ☐网络港口
☐上市烽火 ☐秘技档案 ☐文渊阁
☐流星时空 ☐特别企划 ☐镜花园
☐佳作赏析 ☐PC工具箱 ☐杏花村
☐攻略手记 ☐硬件兵工厂

读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍：__________
2. 您最想看到的游戏赏析：__________
3. 您最想看到的游戏攻略：__________

有奖征答

1. 您最想了解哪方面的硬件知识？

____

2. 您最想了解哪类硬件产品的资讯？

____

3. 您最想了解哪家硬件厂商的产品信息？

____

奖品：GVC公司提供的"超级魔电300"56K MODEM(4套)

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. __________
2. __________
3. __________
4. __________

镜花园投票

您最喜爱的画作：__________

剑

游戏点评

游戏名称：________________

点评内容：________________

留言板

广告咨询

1 本期您对哪家公司的广告最感兴趣：

____

2 您希望：□购买□询价□索取资料

3. 本期您最欣赏的广告是：________________

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收



剑侠情缘
贰
金山公司
KINGSOFT
西山居

缘 情 侠 剑

剑侠情缘 贰

西山居

新千年倾情力作

金山名软二季度强档推出

……，惊天地，泣鬼神
……杰，火萤寇，保社稷
……年，一曲歌，多少情
……阔，剪不断，理还乱

……人的产品

音乐方面将进一步体现民族特色，采用二胡、笛子等民族乐器的音色，并挖掘中国戏曲的素材，融合现代的音乐风格来制作游戏的音乐。

超强的人工智能，保证你的游戏效率达到最高

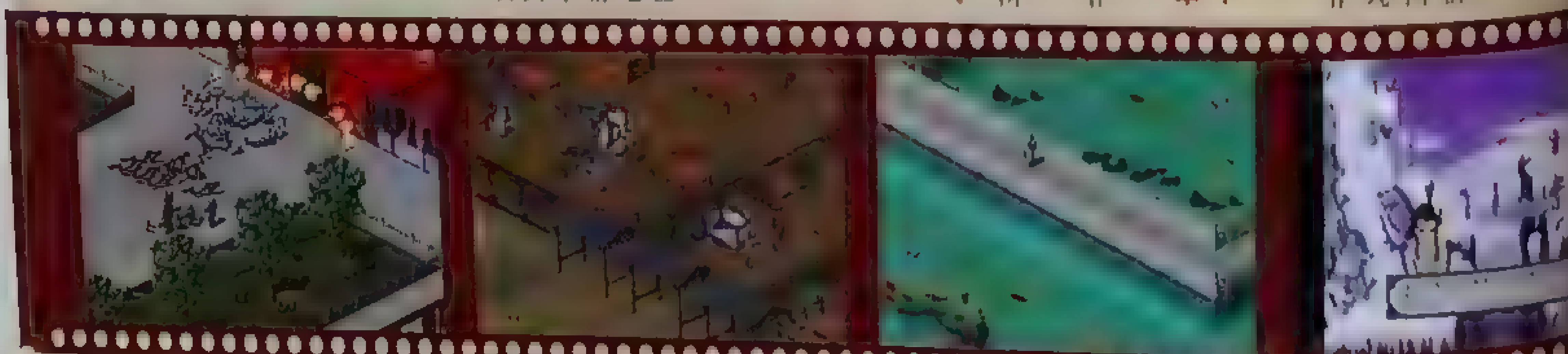
不仅具有优秀的路径搜索方法，而且给NPC引入可视范围、视角等多种属性。

流畅细腻的画面，充分展示新一代RPG游戏的风采

游戏引擎以640×480分辨率16位真彩色的45度角地图给玩家展现一个精美细腻的世界，一个普通NPC的总动画帧数在1000幅以上；

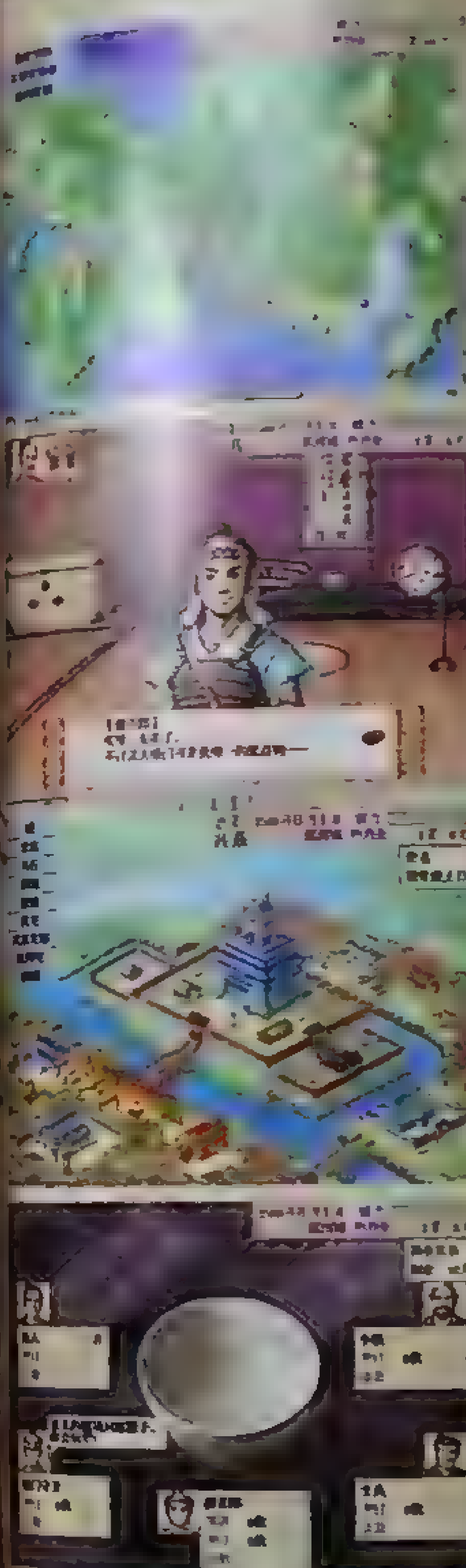
跌宕起伏的情节，值得你将游戏进行到底

你需要注意随时可能出现的事件，从寻找失散的情人到面对凶恶的敌人，从深入山庄探秘到血洗霹雳堂，高潮迭起，事件连贯。



2000年6月 利剑出鞘，敬请期待

金山公司 KINGSOFT
KINGSOFT GAMES
北京 北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话 (010)62524868 传真 (0…
珠海 珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话 (0756)3335688 传真 (0…
HTTP //GAME KINGSOFT NET
欢迎邮购 邮资免费
HTTP WWW JOYO COM
订货热线 (010)62638312
E-MAIL JXQY2…





从有名无姓的普通人到权倾天下的“关白”，秀吉的一生重现在玩家眼前。究竟是尽力辅佐主公织田信长呢？还是要自行夺取天下呢？太阁立志传III是凝聚了人性且富有戏剧性的历史模拟＋角色扮演游戏。



忠实呈现秀吉出人头地的酸甜苦辣

一个没资格出席战略会议的步兵开始，一直到拥有至上权力的大名止。随着身份的提升，所能执行的指令也会有所变化。

培养派阀掌握人心

次采用“派阀系统”，来展现秀吉一流的“收人”本事。通过赠送物、品茶、指导等手段壮大自己的派阀，与柴田胜家派、佐久间盛派分庭抗争，出人头地的速度也会加快！

精彩事件贯穿游戏始终

步兵时代与“宁宁”的恋爱开始，比太阁立志传II多了五倍的事，史实上著名的各项场景一一重现。

体现出人意料的内幕

作品中包含一个以“柴田胜家养子”来进行游戏的剧本，玩家可选择一个与秀吉不同立场的人，来体验织田家的斗争。

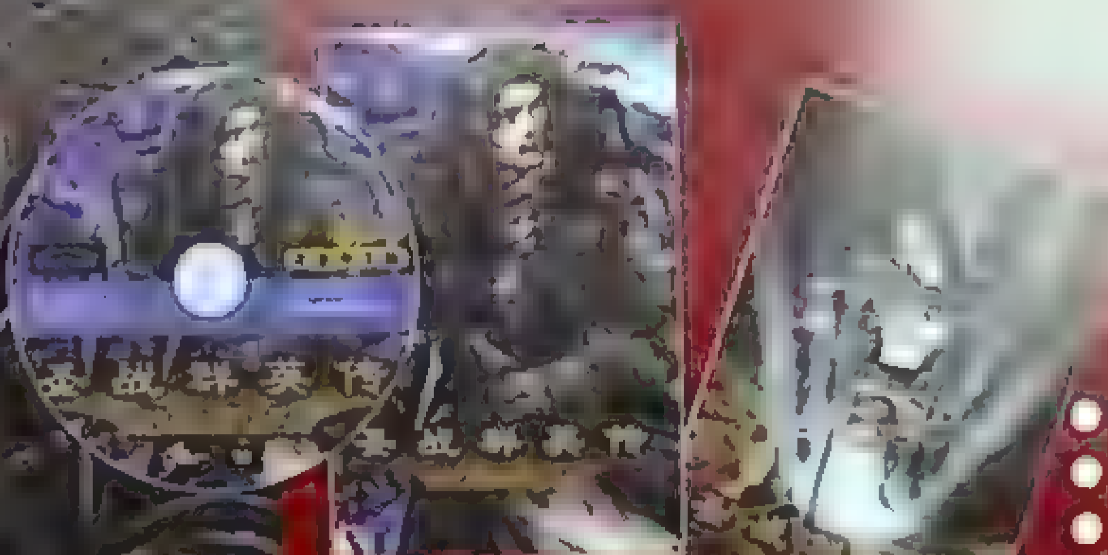




第三波

圣战群英传

全中文 38元 5月



游戏手册　官方攻略



4 张精美书签

全方位超越《英雄无敌》系列

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

附赠：攻略指南、游戏手册及四张精美书签

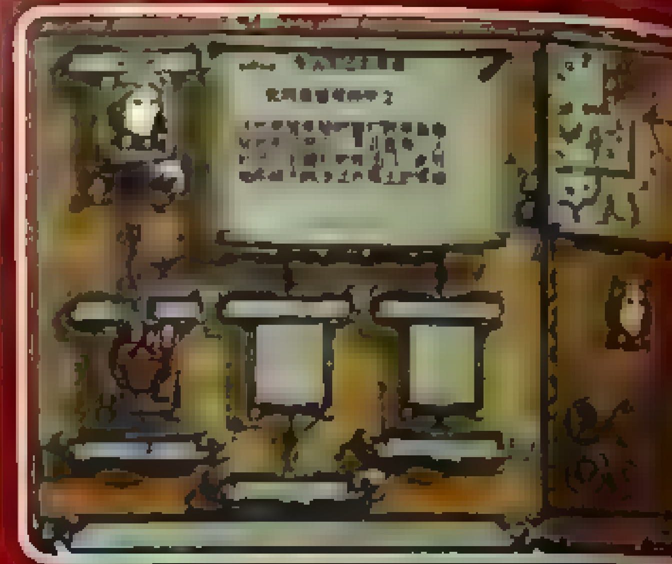
完全中文版 圣战群英传

仅售38元

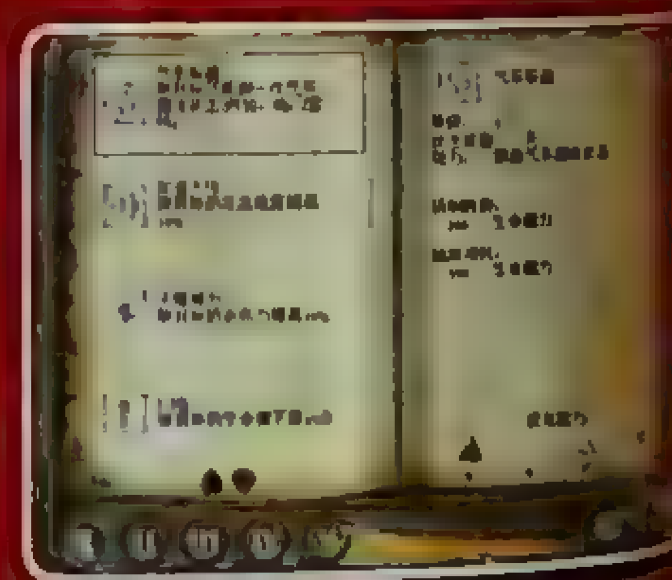
全方位超越《英雄无敌》系列



美仑美奂的游戏画面把你带入遥远的中古世纪！



融入了角色扮演游戏的升级转职系统，使你的英雄更加无敌！



100多种神奇的魔法，匪夷所思的声光表现！



更简洁、更逼真、更刺激的战斗场面！

完全中文汉化　超值价格上市

横扫千军之王国风云（Total Annihilation: Kingdoms）

游戏特点

5月初上市

- 更丰富、更有深度的故事和角色发展
- 经验值以及作战单位升级后明显外表变化
- 四个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族
- 首创混战型的叙事方式，长达48天的战役任务
- 16位色彩带来不同层次细节化的作战单位、地形、建筑

仅售38元



家园中文完整版（Homeworld）

游戏特点

- 席卷欧美业界的三维形态即时战略游戏
- 完完全全的中文界面，让玩家轻松享受游戏精华。
- 漂亮震撼的光影表现，出色的音效表现
- 完整收录库申、卡拉克两个种族的战役史诗
- 全面支持各种标准的三维加速硬件
- 最多8人参战的多人游戏模式

赠送育碧千禧游戏展示盘，其中包括多次获得 PC Magazine评选的最佳编辑选择奖的熊猫卫士杀毒软件

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

家园 HOMEWORLD 全三维即时战略游戏

仅售48元

包含库申和卡拉克两个种族的战争



回合制大作《英雄无敌III》的全新任务版

Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade

完全中文版　4月初全新上市！

（本游戏需配合《英雄无敌III》中文或英文版使用）

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

仅售38元

《英雄无敌III》玩家的必然选择



新增全新中国甲A联赛

封面教练竞猜活动，Dreamcast等待着你

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

FOOTBALL 世界足球经理 2000

中国甲A联赛

仅售38元

再续世界足球经理不败神话

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司

地址 中国上海市张杨路500号17楼(200122)

电话 (021) 58788969-223 232

传真 (021) 58367021

北京联络处

地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)

电话：(010)62644344

传真：(010)62641444

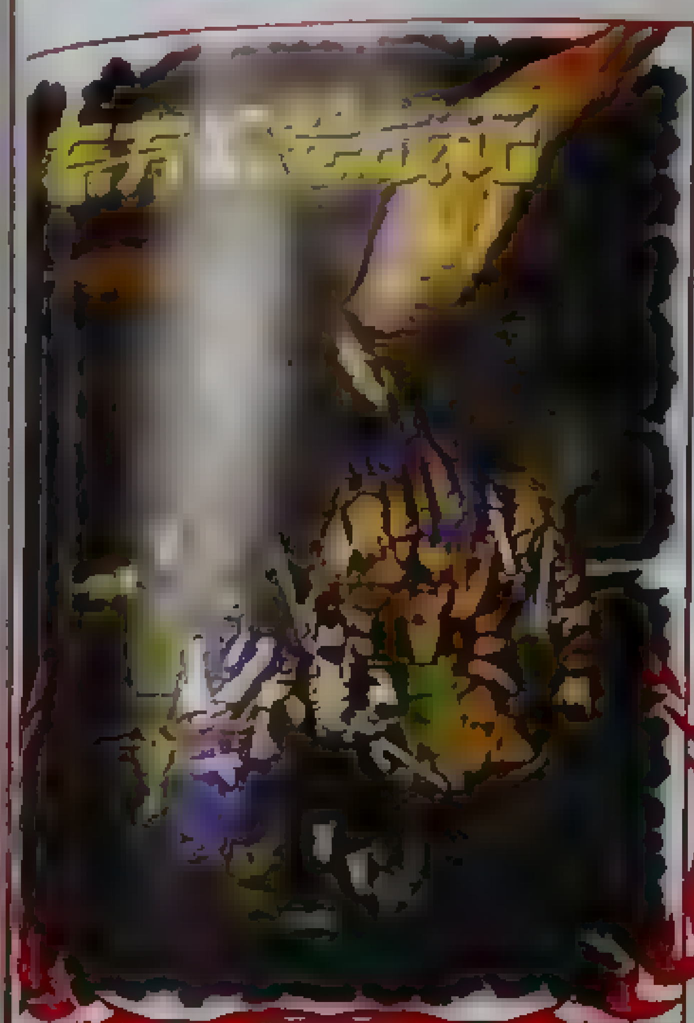
2000年春季新作，晶合互动全力推荐。九款佳作，超平价全国发售。















★《永远的伊苏》★

经典的角色扮演游戏，赠送图片和音乐设定光盘，包括大量精美图片和未曾公布的乐曲

◆ 3CD精美典藏版、豪华手册。

◆ 2000 年 4 月上市！68元



★《太极张三丰》★

采用回合制的设计，画面华丽、剧情多线、兵器繁多、武技传神。

睥睨群雄，万夫莫敌，惟我独尊，狂笑武林。武当之巅的岳王宝藏……江湖人士梦寐以求的武林秘籍……成为九五之尊一统天下的美梦……

◆ 1CD，全彩手册。

◆ 热卖中！35元

★《魔唤精灵》★

天、地、水、火组成的精灵世界的战略游戏，带您走进一个幻想的世界，支持连线比赛。是一款策略角色扮演类游戏，其游戏方式和传统的TVGame很接近，玩家很容易上手。游戏兼顾了入门游戏的亲和力及游戏趣味。玩家须在战略上不断下工夫，不断的挑战玩家的智慧与耐力的极限。场景多变，故事充满想象空间，加深了玩家的参与感，对少年玩家来说，真是极合胃口

◆ 1CD带手册。

◆ 2000年4月上市！惊喜价15元



★《圣魔战记专集》★

命运、流血、制裁、攻击、牺牲……胜利女神究竟会对谁微笑呢？神明的慈悲能普照大地吗？战争背后倒底谁是谁非？一切是否是天意弄人？

本书包括：

《大众软件》1999年底13至18期杂志全部内容的电子文件

《圣魔战记—艾拉降临》简体中文完全版

《圣魔战记》系列游戏详细介绍和动画展示

《圣魔战记》大量墙纸

《东方不败 II》完全版

◆ 双CD，全彩手册。

◆ 2000 年 4 月上市！38元

★《危险人物》★

是由猛玛世纪多媒体工作室制作，北京晶合顺达计算机公司总代理的类似《炸弹人》的游戏。游戏中共有8个人物可供选择，个性鲜明；全程中文语音，诙谐幽默；每人施放不同炸弹，为游戏更增乐趣；还有30种地图供你选择，令人目不暇接。更可以进行多人同机或网络对战，让你与朋友和家人共同度过快乐时光

◆ 1CD，全彩手册。

◆ 热卖中！15元

★《东方幻想战记》★

在传说的东方之岛上住着龙族与凤族，两个种族为了争夺统治权，经常有一些歧见与冲突，但大致上还是相安无事。有一天一名叫霍拉斯的魔法师从远方来到此地，分别拜访了两个种族的国王，并鼓动他们消灭对方把这个岛屿占为已有。在霍拉斯不停的挑拨下，终于引发了全面性的大战！为了获得胜利，双方分别召唤大量的怪物助阵，原本和平的东方岛一夕沦入残酷的战火中……

◆ 1CD，全彩手册。

◆ 2000 年 4 月上市！38元

★《特勤机甲队 III》★

采用半即时半回合制的设计、既给了玩家更多的思考时间、又提高了游戏的紧张程度，非一般不考虑战略的"即时战略"游戏可比。游戏以精细的画面、全程的真人配音、细致的机体设定、高超的人工智能、多姿多彩的女性角色、复杂多变的任务而提供了极高的娱乐性

◆ 1CD，含全彩手册和详细资料设定集。

◆ 热卖中！38元

★《三国伏魔》★

用即时战斗的设计，紧张刺激；剧情峰回路转，精彩万分；3D制作及全彩画面，呈现细腻而强烈的中国风格！

游戏的故事选用了世面上风销不败的三国为背景，借三国的著名历史和众所周知的人物，配以真彩色的全3D制作，以一名战场上的小卒为切入点，通过他的一段奇特经历来串起一些三国中的著名战役，沙场征战与儿女私情，真实历史与虚幻神话在游戏中充分融合，给人赏心悦目的美感！

◆ 双CD，全彩手册。

◆ 热卖中！35元



★《未来零点》★

公元2201年，人类在联合国的旗帜下共建繁荣。局部纷争消失，人类有史以来初次统一，大家都相信未来充满光明。可是，不速之客突然来访。在世界各地出现了神秘的战斗武器群，对人类展开了无情的的屠杀。对人类犯下如此滔天罪行，到底是为了什么呢？这些来历不明的入侵者究竟来自何方？联合国称这支来路不明的战斗武器军队为Who Forces……意思是"来历不明的军队"。人类以联合国军队为中心，开始奋起反抗。但是在这伙强盗的机动兵器面前，人类的武器完全不堪一击。人类会胜利吗？世界的明天又会如何呢？

◆ 双CD，全彩手册。

◆ 热卖中！35元



北京晶合顺达计算机公司总代理

晶合软件连锁组织总承销

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

邮政编码：100089

咨询电话：(010)82634107、82634092

E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

软件世界光盘月刊

PC 任我行

A盘内容：

[illegible] MP3、Akoff Music Composer、AmazingMIDI、CuteMx、DJ2000、AlcorExtract、Emotoico、CyberView Image Pro、Easy-Icons、[illegible]、123 Proxy Server、1st Data Navigator、AtGuard、Becky! Internet Mail、Visual Perl Editor、[illegible] 2000、AcdSee [illegible]、BuddyPhone 汉化、Opera汉化、WebZip 汉化、Antiviral Toolkit Pro V3.0.132、KILL98 for Win9x V9.20 升级、KV300+ 升级 [illegible] 2.10 版、McAfee VirusScan V4.0.3 升级、Norton Antivirus V5.02 升级、PC-cillin V6.07 升级、Creative 创新 SB Live! [illegible]、ELSA VICTORY II [illegible]、nVIDIA TNT、TNT2、COOLEDITORPRO 等百余个

正版试用：超星图书[illegible]3 [illegible]、VISUAL DBTOOLS、KILL 网络杀毒软件试用版

动态软件：[illegible]、[illegible]升级

心想事成：[illegible]

软件专题：硬件[illegible]

硬派学堂：显示器的[illegible]、[illegible]、维护

精品示用：MP3 [illegible]

软件世界电子版：《软件世界》[illegible] 2000年4月全文

B盘内容：

LAVA 动态音乐播放器[illegible]、[illegible]杀毒软件软件世界特别版

经典名曲、传统民乐 MP3 音乐欣赏

手册内容：

- 图像优化之舍我其谁
  ——Image Optimizer 用法详解
- Macro Magic"宏魔术"软件
- WINZIP 压缩文件的加密与解密
- 系统故障的诊断软件
- 谈谈多操作系统的安装
- 轻轻松松搞定注册表
- 优秀剪贴板功能增强工具集锦
- 硬盘瘦身大全
- 常用的批量图像文件格式转换工具小集
- 硬件伴侣
- 解剖显示器
- 魔法门英雄无敌 3 死亡阴影

每月一期，售价 20 元 全国邮局均可订阅 邮发代号：82-969

各地主要软件专卖店 [illegible] 社址：北京[illegible]12号[illegible]科技大厦425B室 通信地址：（100038）北京3844信箱 软件世界杂志社 电子信箱：[illegible]@swm.com.cn 电话：010-63955811/2/3/[illegible] 传真：010-63955881

SHUREN SOFTWARE 树人软件

树人千禧年游戏世纪回顾版

仙剑奇侠传	28 元	银河飞将 V （3CD）	60 元	黑暗启示录	28 元
傲气雄鹰	30 元	战地 2100 （2CD）	42 元	战争游戏	32 元
沙丘 2000	36 元	末日烽火	28 元	横扫千军（限量）	38 元
以色列空军	36 元	地下城守护者 （2CD）	48 元	战争艺术（限量）	28 元
深海猎鲨	30 元	整人专家 2000	28 元	核心战事（限量）	28 元
第十一小时 （4CD）	49 元	猎杀潜航	28 元	猎鹿（限量）	36 元
长弓 II－武装直升机 （2CD）	48 元	麻将大师 2	32 元	创世纪全集	30 元
福尔摩斯探案 2－玫瑰纹身	28 元	阿猫阿狗（2CD）	38 元	*起义—铁甲叛乱	29 元
铁甲风暴＆黑色战线（2CD）	38 元	生死之间 II	28 元	*黑暗复仇	29 元
绝地风暴 2－火线出击（2CD）	48 元	大富翁 3	28 元	*飞行军团黄金版	29 元
摩托英豪 2	38 元	主题医院	30 元	*骑士与商人	29 元
终极战区	28 元	龙王三国演义	28 元	*红线飙车	29 元
极道枭雄 II	28 元	长空雄鹰	32 元	*奥林匹亚桥牌赛	28 元

篇幅有限，以上列出只为部分产品，详细目录和游戏新品敬请随时关注树人网站！树人游戏世纪回顾版推出半年以来，总销量已超过 **30 余万套** 上万封用户调查卡提出各种建议，我们对此深表谢意。**20 名用户成为首批获奖者**，他们将获得自己所喜爱的游戏。详细资料敬请上网查询。 （注.标有*的游戏为即将上市产品．如所购产品不足 100 元，请另付邮资 15 元）

树人精品						
	妙笔生花小学作文金钥匙	28 元	轻松五笔	28 元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78 元
	妙笔生花 II－初中作文金钥匙	28 元	树人小学套装 （6CD）	198 元	小学奥林匹克竞赛题库	28 元
	妙笔生花 II－高中作文金钥匙	28 元	树人初中套装 （6CD）	198 元	小学奥林匹克套装版 7CD	198 元
	初中英语听力大全	28 元	树人高中套装 （6CD）	198 元	新世纪版（小学、初中、高中、高考）	

邮购地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6－302 室树人公司收（100086） 联系人：马欣、马轶
销售电话：010－82656632、82657363、82657364、82657365 树人网站：http://www.srsoft.com.cn

又一震撼G界之力作"大手玩霸"现已隆重登场。"玩霸"可将任意一款游戏手柄升级为8键可编辑手柄，任意捆绑"必杀技"、"冲击波"，任意完全移植键盘游戏。亦可外接两只手柄、方向盘、摇杆，同时升级，完成刺激的双打对接。

现正促销热卖，每套赠幻彩精巧游戏手柄一只！！！

大手玩霸来了！

您可到网上商店、各地专卖店、外设店购买，亦可向我公司直接邮购

北京市海淀区北洼路30号B座601贝翰德电脑公司 邮购部收 100089
电话：68460525、68460475 电子信箱：Bighandb@163bj.com

热卖价：99元/套（邮购需加10元邮资）

欢迎播打 **292** 信息服务电话

NEW

心跳回忆—诗织篇
永恒的爱
[illegible]
帮助设计你的恋爱之路

名侦探柯南
之《千年虫杀人事件》
[illegible]

空中奇缘
29286236
只讲给陌生人的故事…
与电话那边陌生的她…
29286888
寻找与你相同生日的人

跳舞机专辑
29287758
音乐自助餐
29289877
五分钟即可制作出个人卡拉 OK 歌曲
顶风中文歌曲榜
29287080
青春电话点歌台
29287878

电话梦工厂
专门为你创建的一个前所未有的电话王国
餐饮中餐厅
由你一手主导的未来餐厅
[illegible]
餐厅的模拟经营、发展策略
培养经营管理能力，增长见识和才干

绿茵豪门 决战世界杯
电话对抗赛、带领你的球队去赢取冠军！
[illegible]
16 支世界顶级球队
多种先进的阵型变化

娱乐无线系列
精心策划 4 月全新改版

战略模拟风云 1	29286191
战略模拟风云 2	29286194
在线格斗擂台赛	29286161
动作闯关基地	29286195
影视 AB 剧—精品版	29286196

酷 号外 电话 BBS
29286262
在线寻呼 新人类
语音留言 新方式
主持人在答 新朋友
在线沟通 快来打

本台对私宅用户月限费 30 元，公费电话月限费 280 元。
人工咨询电话：29288160。

经过DIABLO恐怖世界的锤炼，你可能还会传来消：可是一个曾是暗黑破坏神的仆人却想取代他的位置，成为万恶之首，你……

唯一授权 普通中文版 增强版

SIERRA STUDIOS

地狱之火 HELLFIRE

38元



DIABLO II

买《暗黑破坏神》或《地狱之火》可8折购买2000年7月上市的《暗黑破坏神2》

热卖中



暗黑破坏神 50 元

BLIZZARD

星际争霸一世纪珍藏 98 元

- 不光只是更新游戏级别，你还需解开新的故事之谜，去摧毁新的魔头；
- 火球弓、霹雳棍等10种新兵器将为你的武器库增加致命的杀手锏；
- 没有人知道他的名字，也没有人见过他的脸，一个新的强有力的同盟者加入了战斗；
- 5种新的魔法，可以让你创造致命的闪电墙壁或快速逃避敌人；
- 新增联机模式，让你感受多人并肩作战的刺激。

奥美电子 www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司
TEL：（027）85836013
地址：武汉市友谊路145号
E—Mail:cheung@public.wh.hb.cn

北京分公司
TEL：（010）82612362
E—Mail:cheung@public.bta.net.cn

AUTOSOFT

警告！要生存就必须遵守Murphy战斗法则 因为这是个真实的战场 而你不是超人！

SIERRA

年度大奖游戏半条命全新剧情资料片

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

针锋相对

HALF-LIFE

这次你扮演的是一名海军陆战队员，可组织一支不超过8名士兵的小分队协同作战。

HALF-LIFE

全新的战斗任务和接二连三的触发事件等你一一解决。包括很多搞笑的情节。

HALF-LIFE

新的同伴和敌人具有更高的人工智能和各种超强威力的武器。

HALF-LIFE

多人模式聚集了这类游戏天才设计的所有令人难忘的新地图。

目标
target：Freeman

带上你的武器，
并作最坏的打算，
部队将在15分钟内出发……

田理的《命条半》在到冒你让！的生诽么振是人敌中战

定价：50元



送
千禧年历卡
全程攻略本

好消息！



军团要塞

《半条命》所带来的震撼使最挑剔者也不得不承认它的感染力，此年度大奖版本除包含《半条命》最新版本更增加了多人作战模式的4个团战斗，在《半条命》的最新引擎下展开。

好评热卖中！ 68元



半条命

连续两年获得E3大奖，并被40多家国际知名媒体评为"史诗般杰出的作品"。

为了配合《针锋相对》的上市《半条命》完整版将与其唯一资料片《针锋相对》同期上市

仅售 50元

《半条命》、《军团要塞》均能运行《针锋相对》

奥美电子（武汉）有限公司
武汉：（027）85836013（027）85836017
北京：（010）82612362（010）82612367

mycity

sina 游民部落

腾飞的历程——走进极限滑雪运动

■文/鲁名江

引　子

极限运动似乎永远是年轻人的运动。

第一次真正了解极限运动是在十六、七岁时，体育台转播的一次极限运动会比赛，使我看到了一群与我同样年轻的少男少女踏着滑板、穿着单排轮旱冰鞋的英姿。他们从高高的平台上冲下，利用斜坡跳到空中，肆意地舒张着身躯，做出各种让人不可思议的动作；或者潇洒地从栏杆扶手上滑下，灵巧的扭动着身体从人群中穿过，撇下一双双充满了羡慕和赞叹的目光扬长而去。当时座在电视机前的我流着口水，心中充满了无限的跃跃欲试。那日夜里我做了一个至今都记得很清楚的梦：早上我踩着一块酷毙了的滑板，甩下那些挤在一起的自行车群，在行人和警察惊异的目光中直奔学校，当我以一个极帅的动作停在教学楼前时，看见所有漂亮女生的眼中都流露出爱慕的光芒……。遗憾的是，第二天醒来后，陪伴着我的依然是那辆破旧的自行车。从此以后，我便迷上了所有的极限运动，无论是极限滑雪、极限滑冰、极限滑板、还是极限攀岩、蹦极，只要电视台播，我就一定会座在前面看。

真正属于我的第一块滑板是在高中毕业那年暑假，作为考上大学的奖励亲戚送给我的。当我首次不是在梦中踏上滑板时，却发现原来想靠这个东西吸引女生并不如我想想般容易。经过了一个月几乎毫无长进的尝试和练习后，我找到了一个不需要摔的鼻青脸肿就同样可以满足我的东西——游戏厅中的一台极限滑雪街机。

在我的眼中，极限滑雪和极限滑板运动的区别仅仅在于场地的不同和是否有4个轮子，但是当我走上这台街机的时候，却发现极限滑雪更刺激，更能满足我，尽管是在游戏中。极限滑雪地速度更快、滑行更自由、腾空的时间更长。当你从常年积雪的阿尔卑斯山顶高速滑下，以每小时超过120公里的速度随意地选择道路翘首前进，用自己的力量和智慧充满自信的躲避迎面而来的岩石、旋转着飞过深不见底的断崖，在空中做出各种傲人的姿势时，一种征服大自然的心情将会油然而生。

但并不便宜的费用使我永远无法在这台游戏机上过瘾，于是我开始寻找能在电脑上玩的代替品。就这样，大学读完了，游戏厅中的那台街机也坏了，能代替的游戏却没找到。这种日子一直延续到一群爱好极限滑雪的游戏开发者做出了一款真正的极限滑雪游戏才结束。



让我疯狂的游戏——《劲爆极限滑雪》

当拿到这款名叫《劲爆极限滑雪》的游戏时，我心中充满了对他的期盼，而事实也证明这款游戏并没有辜负我对他的信心。有着多年做街机经验的Housemarque游戏制作组把极限滑雪的那种疯狂、刺激、挑战极限的感觉同街机游戏一贯具有的明朗色彩、华丽的光影、简单的操控、和一流的控制手感以及游戏性等特点结合在了一起。所以，当你在这款电脑游戏中抓着滑雪板掠过阿尔卑斯山陡峭的悬崖、旋转1080°滑过茂密的丛林、弓着腰从十层楼的玻璃旁擦身而过时，体验的是完全的街机感受。

《劲爆极限滑雪》同以前出现过的一些雪橇滑雪类游戏有着本质上的不同，这种不同不仅仅表现在滑板滑雪和雪橇滑雪这两种运动的差异，更多的是表现在游戏给人的感觉以及游戏设计者对这项运动的认识。说到这里，我想对Housemarque制作组做进一步的介绍。这是一个芬兰的制作组，芬兰是1/4领土面积位于北极圈之内的北欧国家，多数地区终年积雪的特殊条件

和每年不断涌人的滑雪爱好者使这里的每一个人都熟悉几乎所有的雪上运动，处于这种环境下的 Housemarque 制作组中便有多人是极限滑雪运动的狂热者，所以这是一群对极限滑雪运动有着深刻认识的人。Housemarque 制作组的负责人曾这样说过："……以往的一些滑雪游戏都采用的是赛车游戏的引擎，但滑雪运动并不是赛车，极限滑雪则更不是，他不仅仅强调速度，还强调给人的观赏性，用赛车游戏引擎无法表现出极限滑雪运动员在空中所做的各种赏心悦目的动作，这是我们这些极限滑雪爱好者所无法容忍的，因此我们决定为这个 PC 上第一款同时也是目前唯一一款的极限滑雪游戏重新设计了一个引擎，一个专门表现极限滑雪运动的引擎……"。正因为有这样一群执著的人，《劲爆极限滑雪》才有了一个能以每屏 400000 多边形的效率表现出所有极限滑雪运动精髓的出色的 3D 引擎。更出色的是，游戏设计者们并没有把它设计成一款只有极限滑雪运动员才能玩的游戏，而是让所有人都可以简简单单的通过 4 个方向键和 3 个控制键就能领略到极限滑雪运动的全部魅力。如果你真正尝试过这个游戏，就会发现简单、真实两个特点将使《劲爆极限滑雪》能够轻松上手，却又能让人长时间沉迷于其中。

说到这里，也许了解游戏机的玩家都会想起曾在 PS 上全球销量达 300 余万的《Coolboarders》系列和在 N64 上销量达 150 余万的《1080°》，虽然这两款游戏说起来都是如雷贯耳，但很可惜他们至今都没能登陆 PC。而《劲爆极限滑雪》却首先在 PC 上推出，他不仅具备了《1080°》的操控性，还融入了《Coolboarders》系列的游戏性，这些都被世嘉公司和任天堂公司所看中，并分别授权推出 DC 版和 GameBoy Color 版。所以《劲爆极限滑雪》是一款真正的多平台游戏，但我很荣幸的是能先玩到 PC 版。

世界的运动，年轻的运动

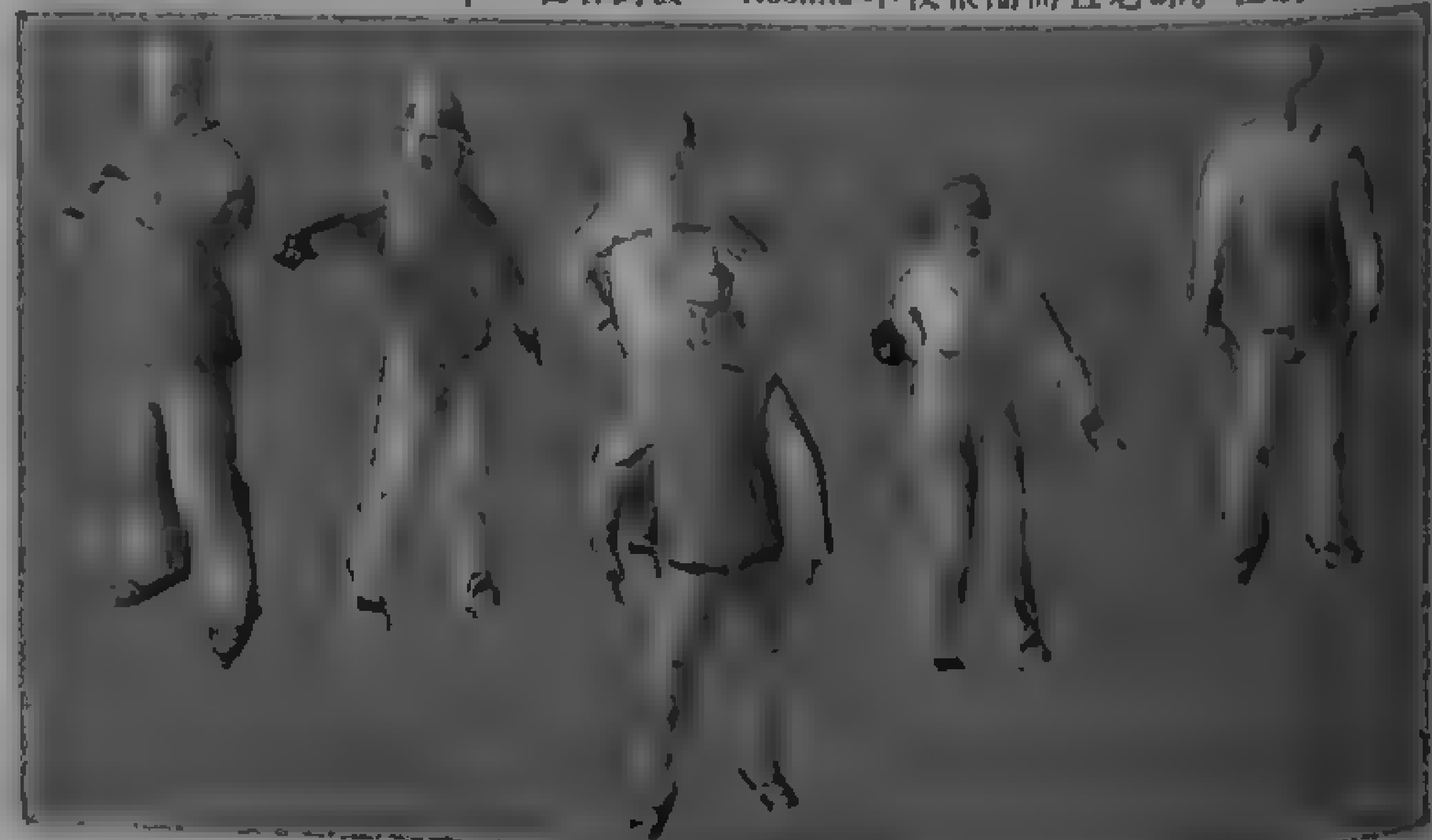
仅仅在不到十年前的时间，极限滑雪还是一种不被大多数人所承认的边缘运动，只有极少数人执著的进行着这项具有独特魅力的运动。但是随着时间的推移，现在极限滑雪运动已经征服了无数的运动爱好者，全世界每年一百五十万滑雪板的销量，和千百万的热衷者，使极限滑雪在短短的几年时间内便成为了新一代"前卫运动"的标志。随着设备和技术的不断发展，有关极限滑雪的训练也有了长足的进步，这使得一般人也可以充分享受探索"山脉运动场"的乐趣了

极限滑雪是一项世界性的运动，在这项运动中没有国界之分，有的只是一颗滑雪的心。对于大多数极限运动爱好者来说，极限滑雪不仅仅是一种运动，更是一种意志的标志，甚至对某些人来说还是一种真实的生活方式，因为极限滑雪是一种对自由和生命极限的探索，他拥有自己的语言，自己的时尚，自己的旋律和自己的艺术，他是技巧、速度和时尚的整体表现、

游戏的制作者在《劲爆极限滑雪》中创造了六个不同的人物，他们有着不同的经历，来自不同的国家，怀着不同的信念，但有一样是相同的，就是对极限滑雪运动的热爱。这六个人代表了全世界千千万万的极限滑雪爱好者，他们是：

来自日本的女孩 Akiko Kirosana 一直生活在高技术所造成的高压社会中，当极限滑雪在在日本流行起来时，她跟随自己那颗追求自由的心毅然投身于这项运动中。Akiko 在极限滑雪中充分发挥了亚洲人的优势，她聪明、灵巧、身体轻盈，而且拥有快速滑行的技巧，因此无论什么样的地形，什么样的天气，她总是能表现出比大多数人更高的技巧。

瑞典的女孩 Ulrika Renqvist 在看到极限滑雪的那一刻，就明白这项运动将是她的未来。当她只身离家时，身无分文，晚上睡在公共汽车站，白天干一切能够干的事情，而这一切都是为了能够成为一名职业极限滑雪运动员。现在，Ulrika 已经成功地实现了她的梦想，极限滑雪已经成为了她生命的一部分　长期不懈的执著和努力使她在为数不多的几个真正的极限滑雪者中，是技术最好的一个。

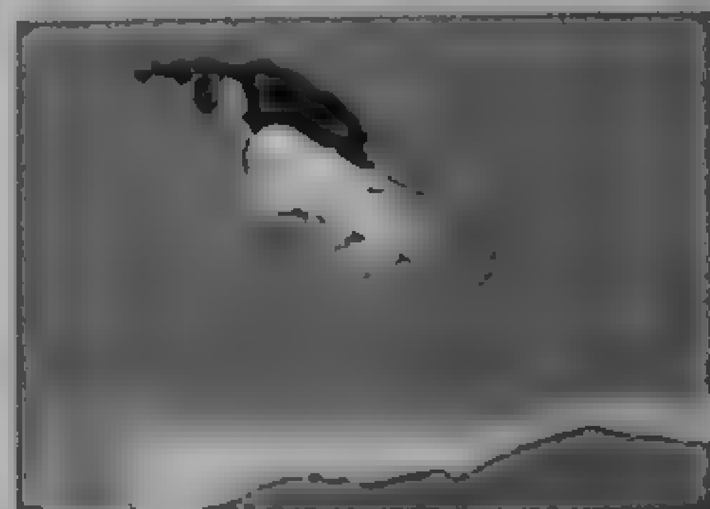


有着十分前卫发型的 Keith Glint 是一名英国的极限滑雪业余爱好者，他的梦想就是能够过上天天有机会去极限滑雪的日子。但奇怪的是，尽管很早就拥有了成为职业极限滑雪运动员的一切技术和条件，他却从来没想过去当一名极限滑雪职业运动员。他经常这样说："极限滑雪是一种生活，但生活却不仅仅是极限滑雪。"作为一名真正的自由极限滑雪者，Keith 几乎每一天都要抽时间在雪坡上呆一段时间。他的拿手绝活就是无论在什么样的地面上，都能够以不可思议的速度滑过。

Vincent Reno 本是法国的一名职业体操运动员，但是自从迷上了极限滑雪后就一心一意的投入到这项运动中。Vincent 在体操运动中就是一个训练狂，进行极限滑雪运动时同样如此。无论是在半管赛中练习一个新技术动作，还是进行力量训练，他总能够以别人没有过的狂热投身其中。不知道是因为他的跳起力量还是因为他所受过的体操训练，Vincent 总是可以在一些情况下做出一些不可思议的动作。

尽管还是一个小孩，美国的 Mike Koonitz 不仅很酷而且老练。在别人看来，Mike 对极限滑雪和极限滑冰的狂热近似乎是病态的。由于同时具备这两种滑板技术，他把极限滑冰的各种技巧带到了滑雪板上，无论是在街道上翘首前进还是在半管赛道的上空腾跃，他都表现出了未来巨星的实力。但毕竟 Mike 太年轻了，他不可能拥有职业极限滑雪运动员的力量。

身材瘦高的 Karl Ung 早在八十年代早期就已经是德国小有名气的冲浪运动员了，但当他听说出现了一种名叫极限滑雪的运动时，便毅然卖掉了自己的冲浪板并来到了阿尔卑斯山中。Karl 属于最早进行这项运动的一批人，他是极限滑雪运动历史发展的见证人，他亲眼目睹这项从最早只有少数人参加的私人爱好运动，到最后被认可为奥林匹克运动。十余年的滑雪历



程，使 Karl 成为了最具经验的极限滑雪者。所以无论什么地形，他都能够轻松应付。

虽然我并不知道是否世界上有这六个人的真实原型，但当我玩游戏的时候却总觉得他们是真实存在的，因为我能感受到他们对极限滑雪的那种热爱之情。

极限的挑战，自我的证明

极限滑雪运动是在 1998 年被正式列入冬季奥运会运动项目的，这不仅是全世界人对这项运动的一种认可，还标志着极限运动的代表——极限滑雪，在人们的心目中已经具有了同所有传统体育项目同等的地位，更说明极限滑雪将永远不会再像历史上的一些时髦运动，只能昙花一现了。但到底是什么使这项运动如此受瞩目呢？我想，最重要的原因可能就是这项运动能够把人的力量和技巧发挥到极限，并且超越这个极限。

极限滑雪是速度的表现。人类对速度的追求是永无止尽的，汽车、火车、飞机，在各种机械的帮助下，人类可以前进的更快，但是追求速度的本性使人们希望能够找到自身速度的极限，并不但去挑战这个极限。在奥运会上，百米跑永远是最激动人心的项目，因为它就是速度，就是极限的挑战。极限滑雪同样是人依靠自己的力量和技巧挑战速度极限的运动。当你运用自己的力量和技巧从山顶上高速滑下，用身体去感受速度的快感，去聆听风的呼唤时，将会不自觉的在原始本性的引导下，尝试超越自身速度的极限。

极限滑雪是自由的象征。几千年的人类社会发展史中，所有人都向往的一个词便是自由，极限滑雪运动起源于民间，发展于民间，其最大的特点就是自由。你可以无拘无束的在山涧中滑行，跟着自己的感觉，寻找自己的路线，在完全的自由自在中，呼吸自然的气息。

极限滑雪是时尚的代名词。年轻的运动呼唤的是年轻的心，年轻人的风采，年轻人的傲气，都在极限滑雪运动中表现得一览无余。灵巧的身躯驰骋在高山雪岭间，勇敢的意志飞腾在断崖峭壁上，来吧，用身体去证明你对大自然的热爱，用滑雪板去挑战生命中的极限。

简单的游戏和并不那么简单的运动

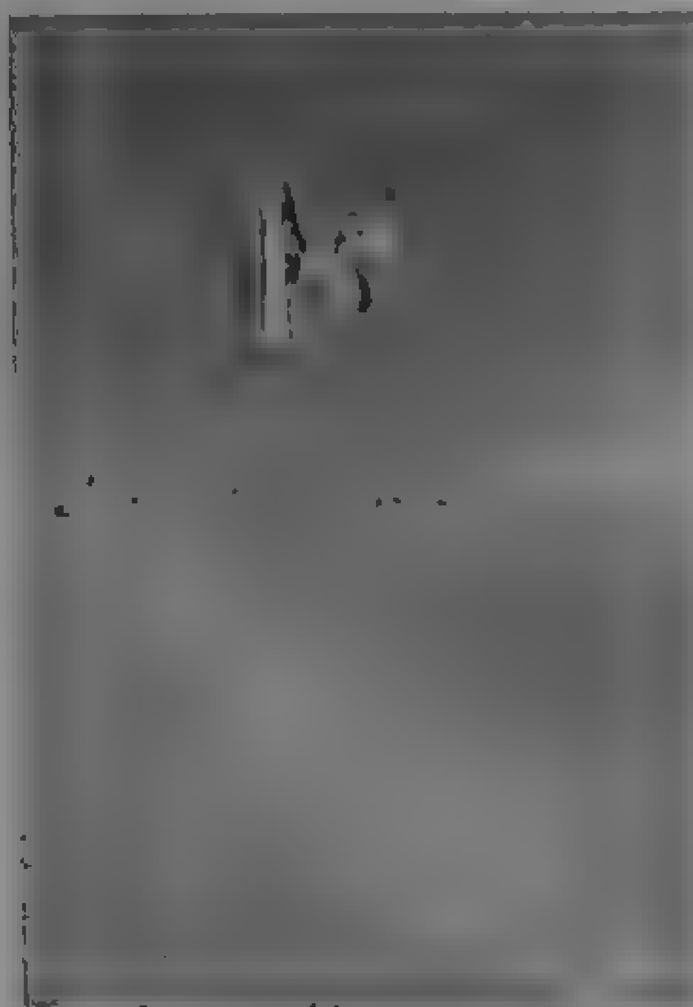


尽管《劲爆极限滑雪》出色的设计使得游戏操控起来相当简单，但是极限滑雪这项运动却在刺激和兴奋后面隐藏着危险，因为当你在阿尔卑斯山脉上滑行时，摆在你面前的并不是宽敞平坦的大路，而是充满了岩石，树桩，和危险悬崖的崎岖狭窄的山路。虽然在游戏中运动员并不会真正的受到伤害，但是看见他们狼狈地贴在岩石上，或者惨叫着摔落入悬崖中却不是一件让人开心的事情。如何才能避免这些尴尬的事情发生呢？总的来说，过硬的技术和合适的器械才是坚实的保障。

从技术面来讲，我并没有踏上过真正的滑雪板，也没有机会去欣赏阿尔卑斯山美丽的雪景，所以不敢在这里妄言自己有什么极限滑雪的技术，只是希望能向大家介绍一下在极限滑雪中都有一些什么样的比赛项目。最常见的应该算是高山速降赛，即是大家俗称的速度赛，游戏中的速度赛共有阿尔卑斯山、丛林和村镇三种场景，而每种场景中都有简单、中等和困难三种难度的赛道。要想在这些赛道中获取胜利，除了要了解赛道中都有哪些可以行走的路线外，最重要的便是掌握几个跳跃点落地控制了，正确的方法应该是与落地点的地面保持水平，不然轻则严重减速，重则满地打滚了。

虽然速度赛充分表现出了极限滑雪运动的紧张和激动，但它们却仅仅代表了这项运动的一半，构成极限滑雪运动另一道风景线的是空中花样赛和半管赛，它们表现出了极限滑雪运动的优雅、极具观赏性

的另一面。极限滑雪的空中花样赛同大家熟知的一些模式很雷同，从高高的地方迅速滑下，利用终点处的一个跳台跳跃到空中，做出一些不可思议的动作。而半管赛估计很多朋友就不太清楚了，正如"半管"这个名字所述，该比赛的赛道就如同一个被切成了一半的管道，选手在这个赛道中进行钟摆式的运动，利用赛道两边的坡度跳跃至空中，在到达终点前，尽可能的更多，难度更高的空中动作。在这里我主要想说的是游戏为这两种比赛设置的评分系统，该评分系统采用的是实际的评分标准，但是却能够比肉眼更加准确真实地评出每一个动作的得分。这个评分标准在空中花样



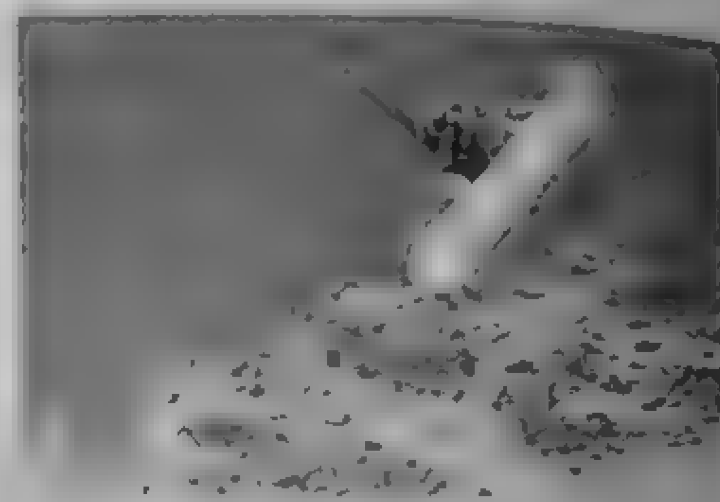
赛中主要参照的是两项指标，即动作的难度和跳跃的高度。大家都能够理解，跳的越高意味着滞空的时间越长，也就说明意味着能做出更复杂的动作，如何才能够跳得更高呢?有两个因素，跳跃的力量和跳跃的角度。跳跃的力量很容易控制，但是跳跃的角度却要取决于滑行的路线和跳起的时机，这是不容易控制的，只能在不断的尝试中提高。半管赛的评分除了考虑这两项外，还把所有的技术动作分成了非转动和转动两大类来进行评分，区分的标准是参考是否在某一方向有超过180°的旋转。说到极限滑雪中的各种花样动作，《劲爆极限滑雪》采用了国际的分类标准，根据旋转、翻滚的各种组合以及是否有抓滑雪板的动作共分成了二十四大类，在每一大类中，又根据旋转或者翻滚的度数，抓滑雪板的位置等等因素分别有具体的名称，而游戏就把这些动作全部表现到让你能够清楚地看到运动员在空中是抓在滑雪板的什么位置再加上游戏运用的人体骨架模型技术，使选手们的动作优雅、自然、和谐地表现在你的眼前，即使是动作的变换过程也不显得生硬。

琳琅满目的滑雪板

说完了极限滑雪的各种比赛，我再介绍一下极限滑雪所用的各种滑雪板。实际上，在极限滑雪运动中所必须的器械一共有两种，除了滑雪板以外，还有一样很重要的便是脚部的固定装置，如果有朋友真有机会去极限滑雪，千万不要忽略了脚步固定装置的重要性，它同滑雪板一样种类分得很细，在尺寸、固定方式和用途等方面都非常的讲究。好在《劲爆极限滑雪》的制作人员考虑到"精细和繁琐仅仅一步之遥"，并没有在这方面为难大家，只是向大家提供了一系列可供选择的滑雪板，所以我也就只对滑雪板进行着重的介绍。

在《劲爆极限滑雪》中，一共有十款滑雪板可供选择，而且它们全部取样于国际名牌，不过这些滑雪板却不能代表滑雪板世界的琳琅满目。世界上对于滑雪板的划分一共分为三类，分别是自由滑行滑雪板、自由动作滑雪板和阿尔卑斯山滑雪板，由于阿尔卑斯山滑雪板只占世界滑雪板市场份额的百分之五，所以在游戏中，仅仅收入了自由滑行滑板和自由动作滑板。

滑雪板和滑雪橇都是用于在雪地上滑行，但是它们在外表上却有很大的不同，不过从结构上看，滑雪板和滑雪橇的相同之处却远远要比人们想象的多，现在的滑雪板同滑雪橇都采用了一样的连续钢条衬边，聚乙烯合成材料的底板和多层的木制核心结构。区别仅仅表现在弯曲的样式，边缘剪切的深度和整体的弧度上。具备了如此之多的相似之处，滑雪板毫不惊奇地可以在很多方面超过滑雪橇的表现，尤其是在转弯时，滑雪板的优势更是表现得淋漓尽致。也许这正是更多的人愿意极限滑雪的原因。



那么在众多的滑雪板中，自由滑行滑雪板和自由动作滑雪板是以什么作为区分的呢?

自由滑行滑雪板是一种非常不错的全能型滑雪板，百分之六十的世界市场分额充分的证明它是过去几年中最畅销的滑雪板。乍一看自由滑行滑雪板和自由动作滑雪板很相像，因为它们有着相同样式的鼻子和尾巴，但是相同之处也仅仅限于此了。为了能够适应各种各样的雪地条件，自由滑行滑雪板采用了标准式的工业化大生产，它们的脚部固定装置距离滑雪板的尾巴仅仅只有大概两厘米，而自由动作滑雪板的这些装置则都位于滑雪板偏中间的位置。而且自由滑行滑雪板的弹性是随着长度的变化而变化的，它们的尾巴要硬于鼻子。这些特点能大大提高自由滑行滑雪板在雪面上的滑行能力和转弯能力。同所有的全能型产品一样，自由滑行滑雪板能够较好地适用于各个方面，但是在性能上却无法超过那些专用的滑雪板。也就是说，在半管赛或者空中花样赛中，它们并不是最好的滑雪板，但是对于一个有兴趣的初学者来说，自由滑行滑雪板的确是最合适的。

自由动作滑雪板的弯曲程度更加均匀，而且边缘的剪切量要少于自由滑行滑板。通常情况下，它们可以很容易地从那种"两头翘"的均匀弯曲设计上判断出。这种双头的设计使得自由动作滑雪板能够以任意一边作为前进的方向，所以它非常适合



于做各种技巧性动作。一些型号的自由动作滑雪板还为脚尺寸大的人专门设计了脚部固定装置，以避免过大的装置影响动作的发挥，不过这种曾经很流行的设计已经逐渐被定向化生产的自由滑行滑雪板所取代了。

制造滑雪板所需要的工具、工艺复杂程度和制作成本都同制造一对雪橇很相近。因此在世界上真正能够进行滑雪板制造的制造商只有25个左右，而实际上滑雪板的品牌却超过了60种，很多非常小的品牌，甚至至少有一种大品牌是通过其他制造商进行制造的。在《劲爆极限滑雪》中选用的滑雪板一共来自六个世界著名的品牌，他们分别是"Original Sin"、"Salomon"、"Rossignol"、"Nidecker"、"Asnowboard"和"Arbor"。为了检验在这些品牌里是否真的有游戏中提供的10款滑雪板，我专门到这些品牌的网站上进行了检索。结果毫无例外，我不仅找到了所有的滑雪板，甚至发现这些滑雪板上喷绘的图案都同游戏中一模一样。

游戏中对这些滑雪板只从速度、转向和弹性三个方面进行了区别，而下面我将按照品牌分类向大家详细的介绍他们。

Original Sin

型　　号:"Twister"
类　　型:自由动作
尺　　寸:149厘米
游戏评级:速度2星
　　　　　转向2星
　　　　　弹性5星
结　　构:超级盖式结构，全长双木质核心，碳纤维和双轴纤维融合底板。

Salomon

型　　号:"D franck"
类　　型:自由动作
尺　　寸:154厘米
游戏评级:速度3星
　　　　　转向2星
　　　　　弹性4星
结　　构:全碳单体独立结构，全长双木质核心，碳融合底板。

型　　号:"FRS"
类　　型:自由滑行
尺　　寸:165厘米
游戏评级:速度5星
　　　　　转向3星
　　　　　弹性1星
结　　构:全碳单体独立结构，全长双木质核心，碳融合底板。

Rossignol

型　　号:"Pro"
类　　型:自由动作
尺　　寸:156厘米
游戏评级:速度4星;转向1星;弹性4星
结　　构:全碳结构核心;直角矩形外观，融合底板。

型　　号:"Stylus"
类　　型:自由动作/自由滑行
尺　　寸:162厘米
游戏评级:速度4星;转向3星;弹性2星
结　　构:全碳结构核心;直角矩形外观，融合底板。

Nidecker

型　　号:"Babs"
类　　型:自由动作/自由滑行
尺　　寸:159厘米
游戏评级:速度3星;转向3星;弹性3星

型　　号:"Summit"
类　　型:自由滑行
尺　　寸:162厘米
游戏评级:速度5星;
　　　　　转向2星;弹性2星

Asnowboard

型　　号:"Feline"
类　　型:自由动作/自由滑行
尺　　寸:150厘米
游戏评级:速度4星
　　　　　转向2星
　　　　　弹性3星
结　　构:三明治夹层结构;
　　　　　坚硬垂直防滑侧壁;
　　　　　三维玻璃纤维;
　　　　　高速耐摩擦P.tex 1000底板。

型　　号:"Axel Pauporte"
类　　型:自由动作/自由滑行
尺　　寸:156厘米
游戏评级:速度2星
　　　　　转向3星
　　　　　弹性4星
结　　构:三明治夹层结构;
　　　　　坚硬垂直防滑侧壁;
　　　　　三维玻璃纤维;
　　　　　高速耐摩擦P.tex 2000底板。

Arbor

型　　号:"D62 KOA"
类　　型:自由滑行
尺　　寸:162厘米
游戏评级:速度4星
　　　　　转向4星
　　　　　弹性1星

短暂而曲折的历史

说了这么多和极限滑雪相关的东西，到底极限滑雪这项运动是怎么由来的呢?第一块滑雪板是在什么情况下诞生的呢?相信很少有人知道。抱着一种好奇的心理，我翻阅了大量关于极限滑雪的资料，幸运的是，一次偶然的机会，在一个不起眼的个人网站上，我找到了下面这些文字：



你根本不会想到，世界上第一块"滑雪板"在1929年诞生的时候，只是一块剪切下来的夹合板，以及用来绑脚的一根长长的晒衣绳和一些马缰绳。它是一个名叫M.J. "Jack" Burchett的人为了冬天在雪地里移动方便而随手做的，可惜的是他并没有想到这个简陋的工具会在几十年后成为千百万人热衷的冬季运动，因此这项发明也就永远没有了专利。

滑雪板的历史虽然在1929年就迈出了第一步，但是到迈出第二步却一直等了三十多年。1963年，一个美国八年级的学生，Tom Sims，在一次课堂设计中做出了一个他称之为"滑雪木板"(Ski Board)的东西，它可以算得上世界上第二块滑雪板。又过了两年，Sherman Poppen为他的孩子发明了一种名叫"雪上冲浪者"(The Snurfer)的玩具，这个所谓的雪上冲浪者实际上就是将两个滑雪橇并排铆在一起制成的，随后，Poppen还利用这个雪上冲浪者组织了一场竞赛。但是这个东西滑雪的效果并不好，所以从此便销声匿迹了。在这之后，滑雪板的发展历程出现了真正的转变，开始从个人化的发明阶段走入了机械大生产阶段。

1970年，一名叫做Dimitrije Milovich的美国东海岸冲浪者，在咖啡厅不慎踩在盘子上而摔倒，但是这一跤却摔出了灵感。他从此开始对冲浪板进行改造，使之能够适合在雪地上滑行。1975年3月版的"新闻周刊"上刊登了一篇占两个版面的文章，全部用来介绍Milovich和他称之为"冬天的拐棍"的滑雪板。受到这篇文章启发的





Burton Carpenter主动来到了佛蒙特州的伦敦德里，并开始尝试用蒸汽冲压木板和玻璃纤维这两种材料来制作滑雪板。1977年Mike Olsen在一所大学的木材加工厂里造出了他的第一块滑雪板，然后他一直在这里进行各种滑雪板的制作试验直到1984年离开这所学院并创办了自己的公司"Gnu"。当杂志"火药"刊登了一篇关于这种新型滑雪板的文章时，公众的注意力开始转向了这种全新的自由式的运动。

1980年，Burton通过"冬天的拐棍"向广大公众介绍了第一个真正关于滑雪板的动作技巧，并且他们还把更多的滑雪工艺结合在了新的原型滑雪板上。1982年，第一次国际性的极限滑雪比赛在佛蒙特州，伍德斯托克外的Suicide Six举行了。但是这次比赛的目的却似乎是"生存"，因为这条赛道是由一个被称作"面孔"的、被冰覆盖着的、陡峭的下山跑道组成的，最后真正完成比赛的人只有极少数。

到1985年的时候，在全世界一共有将近600个可以进行极限滑雪的地区，但是在这些当中只有39个允许极限滑雪者进入。同年，世界上第一本叫做"绝对激进"的极限滑雪杂志问世了，后来这本杂志改名为"国际极限滑雪杂志"。在1986年，法国的电影明星Regis Rolland在影片"Apocalypse Snow"中扮演了一名极限滑雪者，他在影片中出色的表演掀起了欧洲极限滑雪运动的新浪潮，新一代的极限滑雪爱好者纷纷组织了他们自己地区性的极限滑雪比赛活动，如St. Moritz的瑞士冠军赛等等。从此极限滑雪运动变成了越来越流行的体育运动。

1994年极限滑雪运动被宣布为正式的奥林匹克运动项目，如今它终于被接纳为一项真正的竞技体育运动，而不再会是那种只会昙花一现的时髦运动。1996年，Mike Hatchett发布了一个名叫TB5的新录像，在这段录像中，Noak Salasneck和Johan Olofson这些出色的极限滑雪者做出了一些让人不可思议的特技和技巧。当这部影片在阿拉斯加被长时间的播放时，人们已经把这项运动当成了一种艺术的标志。1998年的冬季奥运会上，极限滑雪运动员第一次亮相在奥运赛场上，而且极限滑雪运动也在整个赛事中取得了巨大的成功。如今，极限滑雪运动在所有的冬季运动里占了将近50%的比例，几乎所有的滑雪胜地也开始同时接纳雪橇滑雪者和极限滑雪者。最终，极限滑雪运动被每一个人所认可。

结 束 语

不知大家看完了所有关于极限滑雪的介绍后，会怎么看待这项新兴的运动，我更希望大家能和我一样爱好这项运动。虽然国内的滑雪场还没有正式提供极限滑雪的服务，但是去体验它独特魅力的机会却是很多的。已经由新天地互动多媒体推出的《劲爆极限滑雪》游戏就是一个很好的机会。好了，我也就点到为止，相信这款游戏将让大家感受到属于自己的那一片精彩。

编辑/游骑兵

游戏症候群

■文/郭之杰

不知何时起，电脑游戏在我们身边流行起来。"最近在玩什么？"成了朋友见面时常问的一句话，但人们对游戏的态度各有不同，正所谓"林子大了，什么鸟都有"。愚以为大致可分为八种类型，以下一一列出，仅供参考。

一、深恶痛绝型

特点：此类人和电脑游戏有刻骨的阶级仇恨，按课本上说这是基本矛盾，是不可调和的。他们把电脑游戏视为洪水猛兽，不仅自己不玩还变着法子不让你玩。

种群分布：多为爷爷奶奶父亲母亲三姑二姨大舅妈还有楼下看门的老张。

习性：有时会象唐僧在你耳边唱："Only you……"，有时又变成龟田小队长："巴格牙路！交游戏的不杀！"

二、相安无事型

特点：这些人走两个极端，一类是生活达到了发达水平，平常是卡拉OK、保龄加健身哪还有电脑的份啊！另一类是生活还处在温饱水平以下，连电都没有还哪来的脑！

种群分布：不住高楼大厦，就住茅屋破房。

习性：和电脑游戏老死不相往来。

三、扫雷一族型

特点：对这些人来说所谓的电脑游戏就是指盗酒吧下的扫雷、接龙、红心大战。别小看这些人，他们中不少都是扫雷高手，一张最大号的地图能在五分钟内搞定；边扫还边说："中越边境大排雷，没让我去当工兵真亏了！"

习性：你拍一我拍一，办公室添了PC机；你拍二我拍二，工作扫雷在一块；你拍三我拍三，下岗后办扫雷班。

四、休闲型

特点：这类人最大的特点就是没特点，玩游戏是他们学习工作之余的放松，不会太上瘾，属于比较"安份守己"的那一种。

种群分布：就在你身边，一抓一大把。

习性：他们玩游戏是为了休闲，游戏玩他们是为了赚钱，所谓"没事偷着乐"大概就这意思。

五、博派型

特点：这些人非常喜欢玩游戏，而且什么都玩，小到吃豆子、打砖块，大到《博德之门》、《创世纪》，但都是浅尝即止。和他们侃游戏，他们会侃得你一愣一愣的；和他们一起玩游戏，才发现其实满不是那么回事！

种群分布：这类人也很多，反正D版盘也不贵。

习性：这些人都信奉一个原则："玩游戏像谈恋爱，喜新厌旧又不犯法，就——让我一次玩个够！"

六、改派型

特点：和上面一类最大的不同是，这群人不甘心一个游戏刚玩没多久就Del掉，但又不想花那么多时间去通关，怎么办？改你没商量。边改还边嚷嚷："我是流氓我怕谁！"他们用的最多的工具是PC秃子、FPE、金山游侠之类的游戏修改利器，并且技术高超，手段一流，不会被任何人发现("来人啊！抓小偷啊……")。

种群分布：多为那些游戏技术不行，又喜欢人前人后显的主。

习性：玩红警时在地图上布的全是矿，连自己的基地车都无法展开；玩大富翁时改得物价飞涨，走一步就要花几万块钱；更绝的是他们连玩弹子球之类的弱智游戏也要把分数改成几十亿，还说："我看着就是爽！"

七、大虾型

特点：这群人的电脑配置可以不是最好的，但玩游戏的技术一定是最好的。他们对电脑游戏有着非常执着的热情，每天除了学习工作之外几乎所有的时间都泡在电脑上。一天到晚坐在电脑前，哪有不成大虾的！他们也的确是天生的玩家，任何游戏到他们手里，最多只需一夜便可通关。

种群分布：大多是从286时代就开始玩游戏的老鸟。

习性：像只勤恳的老黄牛(不是票贩子)，整天忙碌于各种游戏之间，用他们的话说："我们一直在努力！"

八、入戏太深型

特点：用"人戏太深"来形容这类玩家一点也不为过，他们就像武侠小说中那些因为练习绝世武功而走火人魔的高手，已经分不清游戏和现实的区别。他们可以记不得自己的生日，但绝对不会忘记每款大作的发售日期。如果和第一类人碰到一起，那可有得瞧了！

种群分布：这群人非常稀少，照我看来也应该列为"国宝"，至于他们的分布？对不起，我也没找着。

习性：期末考试结束后，他们考得不好，想读取进度重新来过，却发现考试前忘了存档！到公园看到波光粼粼的湖面，会说："这块显卡的3D纹理效果真好。"如果他们中有谁某天对你说在某某地方的草丛里发现了人参，可千万别傻子似的真去挖，他们最近正在玩《仙剑》呢！

本栏编辑/AWEI

向所有热心助人的玩友致敬!

难症会诊



编释/AWEI

《难症会诊》攻略

* 主角:菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
  病号:请写明游戏名称、版本和具体症状。
  医师:请务必写明您的详细通讯地址。
* EXP:如您提供的答案被刊登在第 N 期,我们将赠阅您第 N+1 期杂志;超过 300 字的解答另计稿费。
* LEVEL UP:年底评选 5 位"会诊专家",赠阅来年全年杂志。
* 传送门:北京 813 信箱《难症会诊》(100037)
  或 reader@fcgm.com.cn

取药处

1.《轩辕剑 3》

【问】小弟由于生性愚钝,不得不使用一些修改器、补丁。但这些补丁和修改器运行后,在游戏中经常会无缘无故的退出。我已经升级到了 1.01 版本,是不是字符的冲突(我是用转码工具转成简体中文的)?望各位高手指点迷津,谢谢!

【答】据您所述,您已经升级到了 1.01 版本,使用修改器和补丁时是不会有问题的,这是由于您使用翻译软件所致。如果猜的不错的话,您使用的应该是附带的 Magic99 翻译软件,使用它进行游戏时,一旦你不小心把鼠标放到左右上角就会自动退出,只要注意一下就会没事。您也可以使用 Richwin97 或者南极星 2.0 以上版本,这样可以完全解决自动退出问题。

(北京　凌之家/飞凌 feiling@a-1.net.cn)

也许是大宇公司不喜欢我们改的太猖狂,游戏中某个物品一旦超出了可能的范围之外,就会莫名其妙的退出,笔者就是因为改出了太多的飞翔魔油,结果在战斗中我方人物一动也动不了,所以要修改游戏,物品和属性够用就好,不要贪多,而且修改前最好先记录游戏。至于是否是字符冲突,我倒从来没遇见过《轩辕剑三》因为这个问题退出的。另外,战斗中过多的按 4 键赖皮也会导致退出的。

(广东　XYZ)

【问】在移动岛的城堡里,当打败那位传教士康那里士,到城堡外与护民官对话,并到后花园发展剧情后,为什么一遇到敌人就莫名其妙地退出游戏?如果是 BUG,请告诉我解决方法.

【答】相当典型的 D 版《轩辕剑 3》(硬盘版尤甚)不良反映,如果非要继续用这张(套)盘玩,希望您能有超强的耐心加上极好的运气,也许可以无故障的"磨"过这段情节,当然以后很可能会遇到相似问题,那时候……

三点建议:①慎用 D 版《轩辕剑 3》,尤其是"硬盘版"!②慎用任何 Big5 码的修改器和补丁!③第 2 点比第 1 点更重要! (^_^)

(北京　zip 工作室·牧童)

2.《天子传奇》

【问】游戏时碰到几个难题。第一个是关于冰凉石,我已经打败吴仁,夺回冰凉石,返回柳心处却交不还冰凉石,在状态栏中冰凉石为不可选。第二个问题是在药铺门口金元宝已被小孩盗走,但并没出现九妹的踪影,我已经在市集处转了几天了,农家也回去过,就是不见剧情发展下去?望能予以解答,万分感激!

【答】将鼠标移到状态栏中冰凉石上右击,界面上出现一个手提物品的标志,再移到柳心身上左击即可。

(天津　张猛)

在你去药店的路上会遇到一个小孩(白毛虎)撞了你一下,然后你就可以去药店了。

当你进入药店买药算账时会发现身上的钱不翼而飞,就在你着急时,九妹会把刚才那个小孩抓来,原来是他偷了你的钱。你拿回银子就放小孩(白毛虎)走了,九妹会因此生气而离开。

此时你会突然听到九妹的叫声,当你冲出门去已经不见了九妹的踪影。这时要去胭脂店,会发现白毛虎在那里,与他交谈得知九妹被哼、哈两个恶霸抓走。去他们的家将其打败,他们会带九妹逃到凌霄城。这时你要回到药店与农夫对话,然后回到农夫的家,发现老婆婆已经被杀,秀蔚也不见了。再次回到药店,可以在门口偷听到原来是药店的人因为贪财,去抢劫杀人,而且把秀蔚卖到了凌霄城。你冲上去报了仇就可继续故事,去凌霄城。

我这里有在去凌霄城之前的存盘,如果需要可以发信索取。　(北京　凌之家/飞凌 feiling@a-1.net.cn)

3.《以色列空军》

【问】小生近日购得正版一套,虽读了一遍说明书,但飞机就是飞不起来,恳请各位老生指点迷津,告诉我怎样才能把飞机飞起来,小生不胜感激。

【答】你真好福气,等到了 48 元的《IAF》,我的可是一年前多花 100 大洋才到手的哟。呜呼!你没有说你的操作步骤及设备,我估计有以下几个原因:

①刚坐上飞机时,飞机起落架刹车是刹住的,你得松开刹车(按 B 键),注意仪表板上有一个小长方形 Brake 灯熄灭,稍加油门,飞机自然会走。后面的起飞要领我就不多说了。②如果你有带油门控制的摇杆,而在游戏中没有设置好的话,摇杆的油门就没用了,只能用键盘。在游戏按钮 PREFERENCES-DEVICES 中选定 FLIGHT CONTROLS、THROTTLE 选项为 JOYSTICK,就能爽了。注意松刹车。③你的机械师忘记加油,或者你的飞机被阿拉伯间谍破坏…

(上海　孙涛)

4.《鹿鼎记 II》

【问】攻略说要找到北京城的一位要回扬州的老者,可我绕遍了北京城也找不到,我该怎么办?请多多指点。

【答】去云南赐婚回京后,在韦爵爷府的厨房中的密道可直接到达渔港(就是被骗两万两学会一击必杀的地方)。向下走出该场景,会发现道路旁边有一个类似小土地庙的神龛,向下走一点,会看见一片木栏杆,老者就在栏杆旁边。此处也可由天桥场景到达。　(江苏徐州　周涛)

【问】韦小宝在雅克萨城中与阿珂分离后,怎么才能找到她?

【答】我在春节期间曾耗时五天打通《鹿鼎记 2》,其中有三天在雅克萨城找阿珂,不容易啊!在通往兵营的大桥头,有士兵把守、有横木路障,左右两侧看似无路实则虚;向右从横木路障与桥栏尽头挤身而过,往右直走可在悬崖尽头找到早应该跳下去但是却仍然站在那里的阿珂。

(《家》友:秦岭)

【问】康熙书房中的正白旗四十二章经,除了送给小太监魔法牌后能偷到,还有别的方法得到吗?集齐 5 张魔法牌是否可以得到终极装备?在北京城买三本旧书,除一本染色题字后用来骗洪教主,其余两本有无用处?看在七个老婆的面子上,请帮帮小宝吧。

【答】可以不给牌,骗过小太监,直接进入上书房用旧书换取四十二章经。另一本旧书可用同法在吴三贵府的书房中换取另一本四十二章经。

集齐 5 张魔法牌可在第二次去雅克萨城时,在总督府有一堵似见非见的神秘之墙,回答"阿门"便可进入隐藏的智冠新广部,里面有《鹿鼎记 2》的开发小组人员。正确回答每个人的问题可得终极装备和超级大补药十数个。此外还可以得知开发小组的地址和暗号,给其发信可得开发小组赠送的神秘礼物。三本旧书的其余两本可以在缺钱时挣些零钱。(北京　曹立冬,天津　吕益纯)

5.《最终幻想VI》

【问】在红 13 家乡星象观测站的道具屋,有一块超级水晶,攻略上写当时便可以得到,可我试过多次都不行,望天下英雄给予支持。

【答】道具屋内入口旁的围栏后有道通向卧室的密门,内有 FULL CURE 魔石。当剧情发展到第二张 CD,CLOUD 自我追述后,再来到星象观测站,围栏上那根红色绳子掉落在地,即可进入密门。　(湖北武汉　VV)

6.《过山车大亨》

【问】如何修建隧道?如何修建地下过山车?此游戏是否有秘技?请各位大亨不吝 8 角邮费,为小亨指点迷津。

【答】隧道只能从高度至少相差 2 层的地平面下穿过。只要把隧道入口修改成垂直平面,道路便可继续铺设。过山车也是如此,总之保证所要穿越的是平面就可以了。

地下过山车首先要在地面铺设一段铁路,然后用上面的方法铺入地下,接着选择铺设站台,最后便是你的事了。　(上海　陈亮)

按住"F"键打开财政选项,再按"M+ENTER"可增加 5000 元,每月只能用一次。游戏中,重新命名任何一个公园内的游客为以下的名字可以得到相应的功能:

Chris Sawyer——为过山车照相
Simon Foster——为过山车涂漆
Melanie Warn——游客快乐值增加
Katie Brayshaw——游客增加
Wow John Mace——游客付双倍费用
Damon Hill——驾驶 Go-kants 车快 2 倍

在主菜单中按住"SHIFT",输入"rct2"再回车,成功的话会听到响声,可得无限金钱。

(北京　秦天然,湖北武汉　许珩)

7.《杀气》(正式版)

【问】杀死王化贞后,血手给"我"当归红花饮后叫"我"回家养伤,攻略上写着回家后会在家门口遇到黑鹰,可"我"回去后只见到小萱一人,到各处转了两三个小时,还是找不着黑鹰,这到底是怎么回事?

【答】杀死王化贞后不要马上去见血手先生。先回家,与仍站在门口的黑鹰对话,然后再去找血手先生,得到当归红花饮后再回家就可以见到黑鹰了。　(江苏常州　刘剑)

8.《特警雄鹰》

【问】所有的物体都是白色的,连文字都看不清楚了?!以前玩的时候却十分正常。《生化危机2》中所有的门和箱子也是如此。请问这是怎么回事?配置:PⅡ233/QDI-LX/64M/ASUS-V3000(4M)最新的驱动程序/PHILIPS15/WIN98 DX7 IE51。

【答】这主要是由于ASUS-V3000采用的是RIVA128芯片,而这款芯片的D3D加速有问题,解决的方法就是在游戏设置中将3D加速改为OpenGL加速。《生化危机2》、《半条命》中也有这个问题,《极品飞车》却没有问题。

(上海　薛惠然)

这就是为什么当年Riva128没有取代Voodoo的原因了——游戏中使用的许多特效Riva128都不支持,而且还常常会出现贴图错误。希望你按下步骤:①检查显卡驱动中的Gamma设置是否过高;②你以前能正常玩的时候,是否开启了硬件加速?③换用nVIDIA的最新公板驱动,应该比ASUS-V3000的驱动好一些。如果还不行的话,就只好用软件加速,或者去升级显卡。

(山东青岛　Night Fulcon)

9.《KOF系列》(PC)

【问】96首脑神乐、暴风,97首脑大蛇,99首脑魔K'如何选出?

【答】96首脑神乐、暴风使用方法:在角色选择画面按住START,之后顺序按←+轻脚、↑+重拳↓+轻拳、→+重脚。97首脑大蛇无法选用。99首脑魔K'使用方法:按住START,对准草雉-2按重拳+重脚。

(山东青岛　韩超)

96的首脑神乐和暴风可以用加强版的rom,至于97和99KOF中的大蛇和魔k'可以用修改器,可去http://fly.to/exp看看,或是去一些有关NeoRageX模拟器的网站去下载,例如http://game.bodachina.com。

(天津　叛贼)

10.《最终幻想Ⅷ》

【问】校长决定向魔女宣战后,主角驾驶飞船前往目的地。但我把飞船停靠下来后,却无法让主角他们离开学校,大门的老头不给开门,二楼的阳台也出不去,望诸位名医予以指点

【答】由于PC版FF8的背景分辨率较低,所以有些文字会看不清。在学校门口,有两个自动门,左边的门是入口(上面标有蓝色的"IN"),右边的门是出口(上面标有红色的"OUT"),走右边的门就可以了。还有,学校在陆地上飞行时,可以按X键出学校。　(张一萌)

11.《魔法门Ⅵ》

【问】选择光明路线,天堂的加文·马格纳斯要我穿过浓雾之塔。在拿第三把钥匙的时候,按照攻略上说的,放完水后从正前方的水池里跳下去。钥匙是找到了,可是恕小女子愚昧,逛了半天不知该如何跳出来,也没有什么机关,希望高手们不吝赐教。

【答】其实不是要你跳出来。箱子左边不是有条通道吗?向里走,然后向左拐两个弯,在尽头处按一下空格键或用鼠标点击墙壁,密门即会打开,然后就可以出去了。建议多使用空格键,因为某些情况下(如拾栅栏后的尸体或在没有洞察术时探索机关),空格键比鼠标方便得多。

(北京　尚尉)

12.《博德之门》

【问】每次退出游戏后关机却总也关不上(我的系统是WIN98),老是告诉我系统在忙,强迫停止就死机。请帮我解决一下这个问题!不知道这是否和我删空了WINDOWS下的TEMP目录有关?我将TEMP目录删空会不会造成什么影响(我真手贱)?

【答】你每次退出游戏后关机所出现的问题,是由于你机子内存过小或配置很低的原因造成的。《博德之门》配置要求很高,你机子的内存小于或等于32MB时出现这种问题很正常,因为像这种游戏会使你的内存完全被调用(32MB根本不够),再加上狂读虚拟硬盘,出现系统忙很正常。你最好在退出游戏时不要立刻关机。这跟你删空WINDOWS下TEMP里的东西无关,WINDOWS\TEMP里面是存放临时文件用的,随时可以删除。　(北京　延东)

这个问题似乎和《博德之门》本身相关不大,退出Win98时系统忙是因为有后台运行的软件"停止响应"。既然你能退出《博德之门》并回到Windows桌面,说明"停止响应"的应该不是《博德之门》。可按如下方法查找问题所在:在退出Windows造成系统忙时,按"Ctrl+Alt+Del"进入"关闭程序"查找停止响应的程序;如无法进入"关闭程序"的话,则可多按几次"Alt+F4",应该可以回到Windows桌面下,然后按上法找到停止响应的程序。然后可以重装该软件,如确实该软件与《博德之门》冲突,那你只好舍弃二者之一了;或者清理硬盘和注册表文件,干脆重装Win98也可以。　(Night Falcon)

13.《魔诫Ⅲ》(Brandish3—Spirit of Balcan)

【问】这个游戏我卡住整整两年多了,为了她我至今保持着DOS。我选用朵拉·多罗,玩到火地狱的第3关即睡魔的长廊,无法继续前进了。这一关有2个熔岩穴,从里面不断滚出不知名的东西。附近有1个传送点,传送到2个打不开的门,旁边有提示牌:占领目的地。这一关还有1个用钥匙的门打不开。火地狱第1关有2扇门打不开,第2关已消空。如果文字看不清,谁还有这游戏,我把进度E给他。如有人把朵拉·多罗的进度E给我,让我看到通关也可以,告诉我如何作弊也可以。总之,谁帮助我看到朵拉·多罗的通关,酬谢RMB100元,决不食言。

【答】喂,有钱吗?100元?不是,我说的是金币!why?你说超过100元了,那,那银币也可。不是叫你给我啦,你自己用吧。

对于Br3的第一个问题,其实简单啦,就象我前边说的,你只需在两门边上用钱(金币),门就开啦(根据金币正反开一门)。至于提示牌上写的:占领目的地。那是让你打开两门后都走到最后。其中一门的终点即为你打不开的那个门。至于熔岩穴,其实可用冰冻魔法封住,这样行动就方便了。第一关两个门是完成后边的关卡才可打开。

至于作弊,可用fpe2000修改等级和钱,需注意的是,等级搜索只能在刚升级后进行。而钱为显示数除以10。

问题解决了,请付报酬。报酬为:朋友一个。另外有一事相求,我的Br3只可选"亚雷斯"。

此Game我已打过5遍了,请把你的光盘借我一用。我这里有Br4—眠神之塔日文版(D版),如你想要我可给你寄过去

(710054西安科技学院172#信箱　王宗华 wagtan@263.net)

14.《霹雳小组Ⅲ》

【问】如何解救(rescus)并疏散(eveacuate)人质,如何确认(locate)某人?

【答】你找到人质就算解救了,但必须疏散人质。先按键盘上的数字键4,再按2,就算疏散了。在按键以及与总部对话时必须使光标(瞄准器)对准人质,这个人就被确认。

(北京　张拓)

15.《麻烦大了》

【问】怎么也找不到该为教授找的六块多米诺骨牌中的第五和第六块。我该怎么办?

【答】先来到金字塔第5层,就在你拿第4块骨牌的地方,穿过传送门进入第6层,发现两条岔道,向左拐。在尽头有一台爆米花机,吃爆米花变身后击打附近墙上几个机关,使所有墙都靠在一边,然后回到左边入口,击打机关使那面墙翻转成一个梯子。沿梯子上去进入一个房间,先不管那个无水水池,进入前面通道,避开冰刺。在终点看到木乃伊棺材,通过它传送到水池旁边原被铁栏拦住的小屋内取得第5块骨牌。用爆米花机变身后拉开铁栏,用脚踢开水池旁阀门,水池进水后游到对面,击打开关打开暗门,拿到最后一块骨牌。　(北京　张拓)

会诊室

1.《最终幻想Ⅷ》

○Disc3中不知如何去艾斯塔。按攻略所说要先到F.H,然后去大盐湖,可我找不到去的路?FF8有没有其它方法退出,除了Alt+F4。　(Santa Claus)

2.《异尘余生Ⅱ》

○怎样才能在丹恩城成为"偶像"?能完成的任务我全完成了(攻击教堂卫兵并不降低声誉),为什么仍是"被接受"?

(广东汕头　黎明)

○按一攻略所说,拿着地下掩体城摩尔给的箱子到SHARK CLUB给BISHOP,接着会得到一些奖励。可到了三楼,BISHOP说箱子里夹着一张纸条,不能再信任我了,接着便打了起来,为什么?　(北京　AWEI^_^)

○在英克雷军之最后基地——油田中,那扇通向底层发电机的门怎么打开?　(安徽黄山　夏轶炜)

3.《魔法门Ⅵ》

○为什么我已经从潮水洞拿到了海岛地图,可还是没有船长带我去?　(zhaoluming)

○在去飞船的路上,瓶中城的目的是什么?我已有光明和黑暗之路爆机两个进度,但不直瓶中城的目的,请高人指点。

(四川峨嵋　罗强)

○在完成把三个雕像分别放到布拉卡达、泰塔利亚和埃里的神庙的任务时，雕像都已找到，但布拉卡达沙漠的神庙我找遍地图也未发现，请问它在哪里？有个任务要得到三幅画像，我已经得到天使和阿基米德一艾思法斯特画像，那第三幅画像在哪里，请高手指点，谢谢。

（北京　尚尉）

4.《天子传奇》

○在缥缈城中如何找到白毛虎的"梦中情人"？

（吉林　陈冰）

○在朝歌城外怎么也找不到进城的地方，向村民问路，村民说沿路向下就到了。可除了杂草丛生之路就是卫兵分别把守的路口。试了多次都找不到朝歌，求救。

（湖南邵阳　宇）

5.《印第安纳·琼斯与恶魔机器》

○我在俄罗斯已把钟敲响，出来个老太给了我一把圣芭芭拉 Key，不知以后做何事？help!!

6.《风色幻想 SP》

○如何找到马修，以完成不同结局？

（四川成都　大漠孤烟）

7.《银色幻想》

○该去取"地之球"，我也把魔王打死了，攻略说去"格拉斯宫殿"，可我在地图上找不到此处，不知如何能到达，望告知，谢谢！

（陕西西安　曹晖）

8.《明星志愿 II》

○在用秘技时输入"侯湘婷"，主角属性没有发生什么变化，这是什么原因，这秘技到底有什么作用？

（广东　阿旦）

9.《工人物语 III》

○这几天一玩，出现点儿事故，望高手帮忙。事情是这样的：砍树、采石、种菜、养猪，田园诗般的画面，小农经济，这叫一个悠闲。不好！敌人进攻了，一阵手忙脚乱（还上脚？）之后，互有伤亡，该征兵了，采矿，炼钢，在四分之一柱香后，那把剑的女主人将会彻底地爱上我，嗯？乱了，是这个游戏的主人彻底地疯了！当钢水凝成钢锭后，炼钢师傅往地下一放就变成小猪了（没错，是小猪，拿在手里还是钢锭，一放手就变猪了），我当时差点从椅子上掉下来，我不属猪，别开这种玩笑啊！让我的战士骑着猪，手里抡着肘子？这前几关我靠现有兵力还能过关（或者用天赐礼物变儿小块钢），可老这么下去也不是个事儿呀。苦恼之极，盼哪位过来人给我指个明路，我这儿先给您鞠个 720°的躬。

（laswood@ sohu. com）

10.《鹿鼎记 II》

○游戏开始韦小宝进入青木堂大厅，厅内地上有一封书信样的东西，无法拾起，对后面剧情有无影响？送婚云南后，在平西王府内书房走廊尽头一间房间只能进入不能出来求解。平西王吴三桂遇刺后，韦小宝去救阿珂被平西王府管家带入王府后，在平西王府内书房走廊尽头一间房间内死机。试过 N 次后，未果求解。

（joder@ 263. net）

11.《永远的伊苏》

○费尽了九牛二虎之力打到关尾，可最终 BOSS 实在是太太太厉害了！请教如何通关，THANKS!

（独狼）

12.《雷峰塔》

○第三层的"混元武斗阵"怎样破阵？

（iyjping@ 163. net）

13.《西风狂诗曲 II》

○当第一张盘的内容进行完后，提示放入第二张盘，可是放入之后却没反应，请问怎么回事？

（河北承德　Templar）

14.《赛尔达传说·时空之笛》

○我是在 N64 模拟器上玩的，已打败 ganondorf 但无法在三分内逃出，请详细告知方法，我很菜（或告知修改作弊方法），万分感谢。

（zhangfan208@ sina. com）

15.《寄生前夜 II》(PS)

○最后的关主，就是那个婴儿变的大怪物，本人死活也过不去，除了用金手指外，还有无别的致胜窍门（我的装备可不差呀）？

（le_puit@ sina. com）

16.《口袋妖怪·银》(GB)

○怎样获得 151 号和 251 号怪物？已经在图鉴里看到 243、244、245 号怪物，怎样才能把它们抓住？请各位高手帮小弟解答。

（广东广州　吴子浩）

○请问哪里有卖能使怪物进化的石头的？红、绿等版本是否能与金、银通信交换？

（北京　王飞）

中科散热套装风扇

■文/PCPOP. COM

名称：	电脑机箱微循环冷却系统	推荐购买
性质：	电脑散热风扇套件	
厂商：	中科多媒体 010－62628159	
特色：	散热效果明显，噪音小	
不足：	和个别类型机箱有尺寸出入	
售价：	人民币约 250 元	CHOICE

随着电脑硬件的发展，电脑系统的温度变得越来越夸张。显示卡、硬盘越来越能发热，再加上发烧友们水平的提高，超频风气弥漫整个 DIY 圈。超频在带来明显效果的同时，也造成相关电脑配件局部温度的提高。一般来说，电脑怕热不怕冷，当温度热到一定程度时就会造成死机甚至硬件损坏。炎热的夏天即将来到，超频发烧友的"噩梦"也将来临，怎么让你的电脑更凉爽地度过炎热季节？

过去几年，电脑散热风扇基本都是围绕 CPU 发展，而且效果平平，我们只能在网上看着国外发烧友用让我们羡慕的超级风扇，甚至是半导体或水冷系统来一次次地突破频率极限，直到最近国内出现了涡轮风扇，玩家才第一次尝到了散热发烧滋味（自制水冷除外），而另一个带来惊喜的，就是我现在要介绍的中科散热风扇"酷先生"套件。这套风扇的全称是："酷先生电脑机箱内微循环冷却系统"。和单纯的 CPU 散热用涡轮风扇不同的是，它们在共同作用下可以有效地调节整个机箱温度，设计合理，效果非常明显。

酷先生之一：采用空调循环风原理，调节机箱内空气流动（图－01）。

（图－01）

它需要占用机箱内的一个 PCI 或 ISA 槽位，和安装声卡等设备一样，在挡板上拧紧螺丝，接上机箱内的电源就可以工作。笔者建议您把它装在显卡和声卡之间，把其他 PCI 设备都安装在靠近 ISA 插槽的位置，让风扇有足够的空间来抽取机箱内的热气。其实这个设备很早就在市场上见到过，并且我也曾用过，但中科这次送来的"酷先生"套装产品中的这个抽热风扇，品质比市面上普通的要好很多，抽取热风的劲头是一般市售风扇的两三倍，您可以很明显地感觉到抽出来的是温热风，非常实用，比起机箱上 3.5 寸的散热装置效果要好很多——最让我高兴的是它噪音非常小，一般室内环境下不会为此而干扰你的正常工作。

酷先生之二：硬盘下置散热风扇，直接降低高转速硬盘温度（图－02）



（图－02）

电脑里什么最热，不是您的 TNT2 或者 Voodoo3，因为它们配有风扇或者至少你可以自己加一个上去；也不是你的 CPU，Intel 和 AMD 的散热装置还是让人放心的，那是什么？当然是硬盘了。比如很受欢迎的希捷酷鱼，7200 转/分的 IDE 硬盘，给各位玩家机箱内的温度平均提升了 3 到 5 度不是什么少见的事。你会感觉硬盘周围以至于接触的机箱部分都会让它带得热起来，到了夏天怎么过呀？酷鱼还不算什么，最厉害的还是那些 SCSI 硬盘，高速 SCSI 硬盘让你的手根本无法去接触。

硬盘越来越热，可是在"酷先生"之前，国内 DIY 市场还没有出现过任何的硬盘散热装置，而"酷先生"中的这款产品又是最让人心动和惊讶的，你只需要将它用螺丝固定在硬盘的下面，就能让你的硬盘温度大大降低，到底效果如何，我们做了一个小测试：硬盘就是我的 20GB 的 7200 转/分的希捷酷鱼硬盘，室内温度 22 度。另外用万用表配热敏电阻对硬盘的温度进行测试，然后进入 Windows 2000 复制近 500MB 的《QUAKE3》，完毕后看硬盘温度，做前后对比。

没有使用中科提供的这套下置硬盘散热风扇的时候，酷鱼在复制完文件后的表面温度是 44 摄氏度，用手触摸时明显感觉很烫。然后拧上了散热风扇，再次测试，让我惊讶的是硬盘温度足足降低了 16 度！下降到 28 度，硬盘整体温度都很低，摸上去感觉很凉，效果简直太棒了。（图－03、图－04）



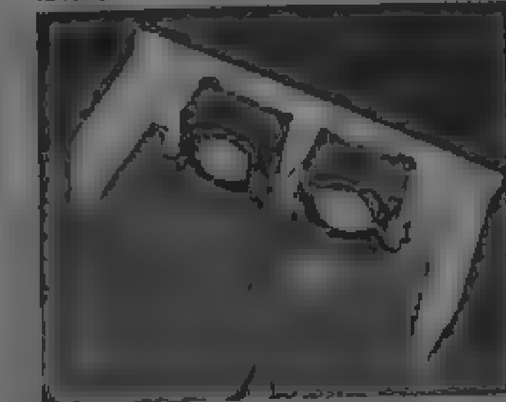
（图－03）



（图－04）

考虑到很多硬盘放置在 3 寸槽位置，固定此风扇并不方便，所以在套件中还同时配备了硬盘架，你可以把硬盘固定在比较宽敞的 5 寸槽位置上。

酷先生之三：机箱前面板，硬盘前置辅助散热风扇（图－05）



（图－05）

做为硬盘下置散热风扇的另一个辅助设备，它的效果就是帮助前者调节内部温度，不至于让下置散热风扇始终吹热风。它和光驱一样，安装在 5 寸槽位上，通过机箱的前面板将风抽出来。不足之处是，在这个套件中，它的噪音有点大，但还是在可以接受的范围内。

中科这次送来的散热风扇酷先生，让我们这些硬件发烧友感到兴奋，相信今年这个夏天可以过得更轻松一些！

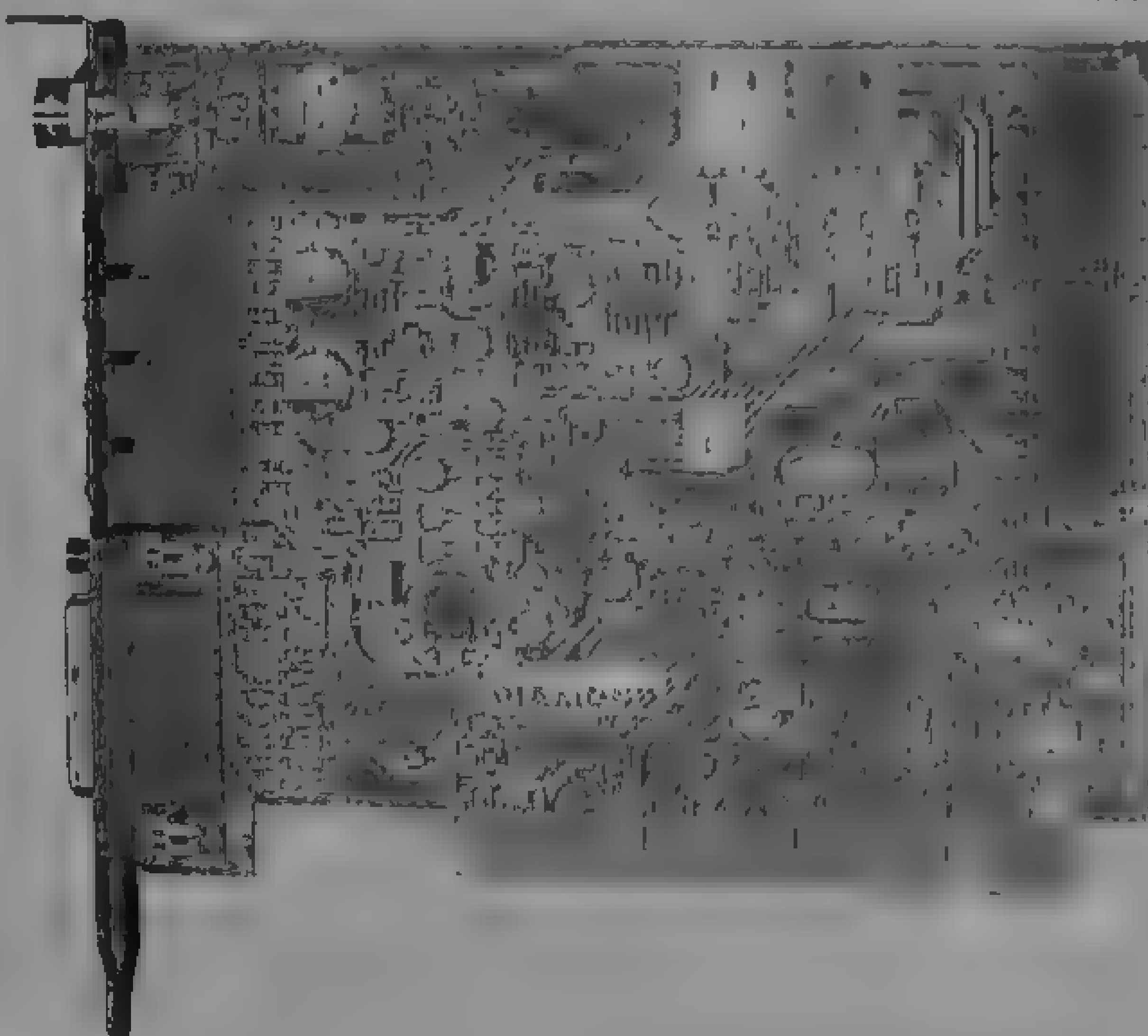
帝盟 Monster MX400 声卡

文/Nowhere

名称:	Diamond Monster MX400
性质:	采用 ESS Canyon3D 芯片的帝盟声卡
厂商:	帝盟多媒体/广源行有限公司 010-62630479
特色:	32 个硬件音频流，4 声道独立的 HRTF 算法，支持硬件 MP3 解码升级
不足:	在游戏中表现有待提高，CPU 占有率略高
售价:	人民币 850 元

陆续听过很多关于帝盟 MX400 声卡的传说，看过众多媒体和网站上大量的介绍。笔者终于拿到了这块去年 9 月开始宣传，今年 1 月推出，4 月方才进入大陆市场的帝盟 Monster MX400。因为本刊以前做过一些前瞻性的介绍，本次不打算重来一遍，这篇文章纯就实际使用谈谈切身感受（帝盟 MX400 声卡的技术性介绍请参看本刊 1999 年 11 月号）。

很遗憾，帝盟产品代理——广源行——送来的样品包装中没有任何说明手册和附送软件/游戏。只有一块大小与 SB Live！相差无几的 MX400 板卡一片和一张驱动光盘。另外，作为促销期的优惠，还附有一款 Sony 运动系列耳机 MDR-G62ML。因此我们无从得知说明书是中文还是英文，附送的软件和游戏是否和当初宣传的一致。笔者在驱动光盘中找到了手册文档的目录，发现其中有法语、德语、日语和汉语等多个子目录，看名称猜测应该是各语种的说明，满心欢喜进入[Chinese]，打开 MX400 的 PDF 格式文档，咦？怎么全是英文的！挨个看了一遍，除了日文手册名副其实，其它全是英文手册，如果这样子卖出去——那岂不砸了自家牌子。手册虽不很重要，但很能表现厂商对用户的态度。希望帝盟最终在国内发售的版本中不要出现这种问题。



很高兴再次看到帝盟在 MX400 上依旧采用了令人熟悉的黑色磨砂挡板，这让笔者一下想起了当年乃至今日仍然十分优秀的 A3D 王牌 MX300。但这次帝盟没有采用镀金接口，而是镀铬。接口共有 6 个，除游戏控制器/MIDI 输出接口外，其它 5 个包括：S/PDIF OUT（数码输出，可接 AC-3 解码器以 5.1 声道还原音频讯号）、Front L/R（前方左右声道）、Rear L/R（后方左右声道）、LINE IN（线性输入）以及 MIC（麦克风输入）。卡的后方还有一个子卡接口，用来接帝盟将推出的可大大扩展 MX400 功能的 Rio Upgrade 子卡（该卡带有 FM 调频功能和数字音频编/解码硬件引擎）。

从笔者阅读过的资料看来，MX400 最引为自豪的地方大概有：超强多音频流支持和 4 声道独立的 HRTF 算法。前者意味着我们的电脑可以在同一时间处理更多的音频流，后者则意味着更真实的 4 声道环绕音效。实际的效果究竟如何呢？

首先确定 MX400 的抗干扰性。笔者用创新的数码音箱 Soudworks 2.1 Digital 对比 MX400 和 SB Live！Digital 的基底噪音。MX400 的信噪比约为 96dB，不是很高，但在测试中 MX400 很令人满意，大音量下只有极微弱的嗞嗞声。

然后，进行了 2D 主观试听。这次没有使用音箱，而是用森海塞尔的 HD433 耳机，该耳机是森海塞尔耳机中最低档的型号，但就音质而论，强于绝大多数多媒体音箱。便于听出 MX400 的优劣，而且该耳机阻抗不算很高，用声卡就能带动。

CD 播放考较基本数模转换及放大能力。用《央金玛》和穆索尔斯基的《展览会的图画》。MX400 的动态范围相当完整，《央金玛》中的《六世达赖喇嘛情歌》中微弱的前奏到最后狂风暴雨的音效毫无遗漏（约在 2/3 音量下）。而在《展览会的图画》中，钢琴声明亮然



场，音符圆润而富有弹性。对一块声卡来说，让 HD433 能有如此表现的不会很多。

MIDI 播放虽然现在普通应用中越来越少，但也少不了这项功能。因此笔者就只随便用媒体播放器播放了几首 Win98 自带的 MIDI。结果令人失望。钢琴声发闷，其中还掺杂了不少当年普通 ISA 声卡的 FM 味道。小提琴尚可，但听起来比较粗糙，只有鼓声还能基本上令人满意。不过，笔者这是在驱动缺省状态下进行试听，换用更好的波表文件后有比较明显的改观。MX400 支持 320 个复音，并支持微软的 DLS 波表引擎。

多音频流播放方面，MX400 声称能支持 32 个硬件 DirectSound 音频流，并同时播放其中 20 到 24 个。于是笔者用媒体播放器连续打开 30 个约 2MB 的 MP3 文件。之所以没用 WinAmp，主要是媒体播放器占用资源更少（每一个约 2%，而 WinAmp 约为 4%），30 个 MP3 音频流均为 128KB/S（全部音频流为 128KB×30=3.84MB，约小于内存、硬盘和 PCI 总线的传输能力）。CPU 使用赛扬 400MHz 超频 500MHz。全部播放时，系统资源还剩 32%，鼠标能正常移动，声音乱成一片，仔细听出现断续和杂音。显然同时处理 30 个音频流，在这样的系统下超出了 MX400 的处理能力。降到标称的 20 试试，还是不行，断续依然存在！最后降至 14 个音频流时终于一切正常。为确定是否由于 CPU 不够强劲而造成的 MP3 解码能力不足，笔者又打开 30 个 Wave 文件，这时全部正常播放。显然 MX400 的多音频流播放名副其实，但可能会因为 CPU 的 MP3 解码能力不足形成瓶颈。也就是说，玩游戏时听 MP3，会造成游戏帧数下降。现在已有少数欧美游戏开始采用 MP3 作为背景音乐，如果在 FPS 游戏中也出现这种情况，我们只有换用更强大的 CPU 或购买 Rio Upgrade，通过 MP3 硬件解码来解决问题。至于 32 条 DirectSound 3D 音频流支持，笔者没有找到使用这么多 3D 音频流的"变态"游戏，也不想再使用测试软件，类似测试已经很多，结果都很一致：支持！笔者有些存疑的是，MX400 使用的 ESS Canyon3D 芯片只有 500MIPS 的运算能力，从这点看，它比 600MIPS 的 Aureal 8830（MX300）和 EMU10K1（SB Live！）的 1000MIPS 要低不少，大运算量下是否会过度依赖 CPU？

高档声卡处理普通的 2D 音频应用属于小事一桩，在这个领域大家拼的都是 3D 音效。Canyon3D 芯片没有自己的 3D 音效标准。对于现在两个公认的著名音频 API：A3D 和 EAX，前者它支持到 1.0 版，后者则支持 2.0 版。比较起来，对于 A3D，它比上一代 MX300 支持的 A3D 2.0 要落后一个版本，这意味着它不能支持墙面反射和阻塞这样的 3D 音效。但是版本落后不要紧，Canyon 有自己独特优越之处，采用 Sensaura 独家开发的 HRTF 算法，它在两个后声道中也实现了 HRTF 定位。以前的 A3D，不管是其它厂商兼容 A3D 1.0 声卡还是 Aureal 自已独享的 A3D 2.0 声卡（包括 MX300）在内，后两个声道的的 3D 音效定位都是靠声音大小来实现的，而 4 声道独立的 HRTF 算法，会在一些细微之处更为真实，如风声掠过耳畔，后方车辆的轻微碰撞，侧面的脚步声等等。而且 Canyon3D 还有一招是 Micro FX 算法，用于通过音箱实现头部音效包围。例如：苍蝇在脑袋周围嗡嗡嗡地飞来飞去。

笔者用一套 Sound Works 2.1 Digital（主声道）搭配一套 PC Works2.1（后方二声道）组成四声道。测试游戏用《Unreal》和《Quake Ⅲ Arena》。说实话，并没有感到多么出色的 3D 声效。方向感很明确，但距离感还是差强人意。笔者专门下载了 Canyon3D 的"苍蝇嗡嗡飞"的 DEMO，Hmm……，还行，那只苍蝇是在前后左右地飞，而且离我脑袋不算太远。当然，这要闭上眼睛才行。笔者又换上了 MX300，装上完全支持 A3D 2.0 的《Half Life》，必须承认，在通道里穿行时，MX300 的感觉比 MX400 要爽、要准。

总而言之，MX400 是片很有特色的声卡。从整体表现看，属于与 Aureal SQ2500、SB Live！同一档次的声卡。除了因驱动程序的缘故，眼下 CPU 占用率较高外，没有更多缺陷。但如果作为一块游戏专用的声卡来看，不够"正宗"的 A3D 和 EAX 很可能会使它同时受到分属这两个阵营的爱好者"抵制"。但毕竟 MX400 还是提供了一些新鲜特性，值得发烧友考虑一下。

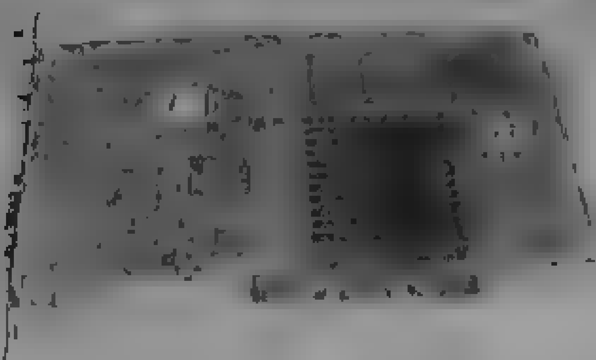
本栏编辑/Chance

冶天 ATI Rage Fury PRO 全能卡

名称:	ATI Rage Fury PRO
性质:	支持多种视频功能的 3D 加速卡
厂商:	冶天科技 010-62521263
特色:	采用更好的 Rage Fury PRO 芯片，支持 TV 功能
不足:	和其他 ATI 产品一样，驱动稳定性需要提高
售价:	人民币 1470 元

■文/PCPOP. COM

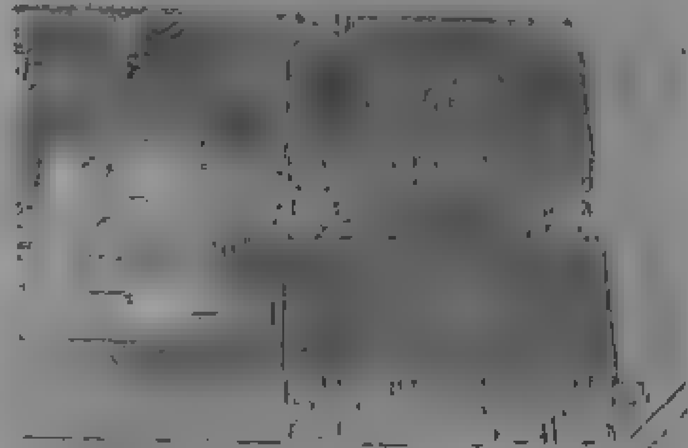
冶天科技代理的 ATI Rage Fury PRO 是 ATI 公司推出不久的全能产品，使用最新 ATI Rage 128 PRO GL 芯片，工作频率大幅度提高，变成了 125/150MHz，但和以前的 Rage Fury 相比，如果您以为只是频率提高，那就大错特错了。(图-01)



(图-01:ATI Rage Fury PRO)

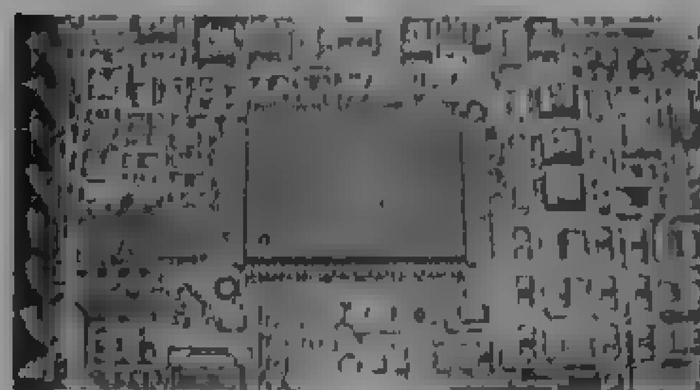
ATI Rage 128 PRO GL 芯片是唯一拥有全屏硬件 DVD 支持的显示卡，再加上 ATI Rage Fury PRO 附带的优秀播放软件以及独特的视频输入/输出功能，你完全可以不用考虑任何 DVD 硬解压卡。它在 3D 方面也有了质的改变，彻底摆脱了"ATI 的 3.5 代显卡"阴影，不但拥有 800 万/秒的多边形处理能力，同时具备对现有主流 3D 特效的全面支持。它 32bit 色表现尤为突出，提供对 AGP4×的支持，在支持 AGP4×的系统上运行，保守估计会较 Rage Fury 有 1.5 倍的性能提升。

均衡的品质和功能全面是 ATI Rage Fury PRO 的最大卖点。如果您单纯为了玩游戏，购买 ATI Rage Fury PRO 不是很好



(图-02:高品质的 SEC 显存)

的选择，单以效能而论，可以有其他更好的产品。AIT 这款产品，更强调在优秀的 3D 性能之外，追求功能的全面。优秀的硬件做工是 ATI 一贯的特点，6 层 PCB 面积非常大，上面都是昂贵的高品质部件，4 片 SEC G7 显存(图-02)提供了 32MB 的 150MHz 工作频率。ATI Rage Theater 芯片专门负责显示卡的视频输入/输出功能（图-03)。当我把 GeForce256 换成 ATI Rage Fury PRO 的时，第一感觉就是大屏幕下的 2D 画面清晰了很多，这是 ATI 和 Matrox 这样的显示芯片名家的传统优势。Rage Fury PRO 同时提供 RGB 和 S-Video 的视频输出功能。通过 Theater 芯片，Rage Fury PRO



(图-03：卡上的 ATI Rage Theater 可以很好地实现视频功能)



(图-04：ATI Rage Fury PRO 支持 TV-OUT、TV-IN 和 S-Video 多种视频能力)

能不丢帧地捕捉 640×480 象素下的视频节目。看来以后大家自己做 VCD 也没有什么问题了。(图-04)

ATI Rage Fury PRO 提供了丰富的功能，性能也可圈可点。

硬件平台：

Aopen AX6BC PRO Ⅱ白金版主板
HY-75 128MB 内存(CAS=2)
Coppermine 500E OC 667MHz(再高的频率下，对比样卡 GeForce256 无法工作)
对比显卡：小影霸 GeForce256 SDR

2D WinBench 99 v1.1
1024×768@16bit/32bit
Rage Fury Pro:295/829
小影霸 Geforce:294/835

D3D 3D Mark 2000 Pro
1024×768@16bit/32bit
Rage Fury Pro:2266/1915
小影霸 Geforce:3850/2650

OpenGL QUAKE 3 AREAN 1.15
1024×768@16bit/32bit
Rage Fury Pro:38.5/31.5
小影霸 Geforce:68.5/41.2

和 GeForce256 比，ATI Rage Fury PRO 的 3D 表现不足，这是预料之中的。但这样的性能表现也基本能满足一般用户要求。优秀的视频功能，出众的品质，还有不错的 2D/3D 性能，功能全面的3D 加速卡是对 ATI Rage Fury PRO 最合适的评价。

Chance 体验：

早在去年底就从 ATI 拿到了这片卡，试用了月余后，转借给栏目的特约合作站"晨曦男孩"。这片卡给我的总体印象是均衡性很好。它有着可以满足绝大部分游戏需要的 3D 性能，有着 ATI 传统的高品质 2D 和 DVD 回放效果。另外对于喜欢将游戏和 DVD 碟片搬到大屏幕电视机的朋友而言，ATI 还支持 TV-OUT/IN 和 S-Video。其实 ATI Rage Fury PRO 这个名字是后来在国内推广时确定的，最早从冶天科技得到的名称要比这个罗嗦许多：ATI Rage Fury Video In And Video Out Pro，够麻烦的！它比传统的 Fury 多了不少视频功能，又比 ATI All-In-Wonder 增强了 3D 性能且价格硬宜，应该是近期准备选购 ATI 显卡的朋友们可以考虑采购的优秀产品。

致福 G-Shark630 主板

名称:	致福 G-Shark 630
性质:	SiS630 芯片组主板
厂商:	致福讯息 010-68042329
特色:	价格低廉，集成度高
不足:	升级扩展性差
售价:	人民币 820 元

■文/Nowhere

市面上现有的整合类主板芯片组中，SiS630 是性价比很好的一种。SiS630 是台湾矽统科技不久前推出的一款超级芯片组。在单芯片中集成了南北桥、3D 视频加速、音频处理、Modem、10/100MB 以太网等几乎所有能由主板集成的功能。其 3D 视频性能要明显强于 Intel i810，使用此芯片的主板却以低于 Intel i810e 的价格出售。在 Intel i815 上市前，SiS630 无疑将成为低价整合类主板中的不二之选。

这次我们拿到的是致福的 G-Shark，最先出现在大陆市场的几款 SiS630 主板之一。几乎令人不敢相信，集成如此众多功能的 SiS630 主板竟然如此的小。G-Shark 采用 MicroATX 结构，只有 24.4×



22cm。比这块主板大不了多少的包装盒中，有一片 Modem 卡，一本说明手册、一张驱动及附送软件光盘以及硬盘线、软驱线、电话线各一根。主板做工还不错，各元件都采用名厂产品，看上去很令人放心。主板正中的 SiS630 上面安装了一块金黄色散热片，非常醒目。各接口都采用了彩色标识，符合当前潮流。与众不同的是，致福在这块小小的主板上面安插了 SLOT 1 和 SOCKET 370 两种插槽，虽然很少有人会把 SLOT 1 的 PⅡ插在这块廉价主板上，但有备无患，考虑可谓周详。

G-Shark 基本资料如下：

- ◆ 支持 Intel 现公开发售的所有赛扬级 CPU，包括老式的 PⅡ和最新的 Coppermine。
- ◆ 支持 66/100/133MHz 外频
- ◆ 内置符合 AGP2.0 规范的 128 位 3D 加速芯片(AGP4×)，并硬件支持 DVD 回放。
- ◆ 内置 3D PCI 音频引擎。
- ◆ 内置 56K Moden(需外接连线卡)，没有 SiS630 原先内置局域网功能。
- ◆ 2×PCI、1×ADIMM、1×SLOT 1、1×SOCKET 370。
- ◆ 2×DIMM 内存槽，最大支持 1GB 内存（SiS630 芯片可支持 1.5GB 内存)。
- ◆ DMA 33/66 支持。
- ◆ 1×串口，1×并口(另一个串口被显示输出接口代替)
- ◆ 可通过 ADIMM 扩充卡实现显存升级、TV 输出、DVD 播放、数字音频输出等众多令人眼光缭乱的功能。

安装这块主板基本上没有遇到什么麻烦，当然，Win98 认不出 SiS630，只好装上标准驱动。不过将附带的驱动光盘放人光驱并进行简单的驱动安装后（整个过程由自动安装程序完成，无需操太多心)，重启，在 BIOS 中设好共享显存数量后(一般设为 8MB，最大可设 64MB，应视内存大小和具体应用而定)，顺利进人 Win98，声音显示均正常。

限于篇幅，也因为没有同类型的主板做参照，笔者没有进行数值测试。只是运行了常用的一些软件和游戏对此主板进行"感性认识"。笔者使用的是一块 SOCKET 370 的赛扬 400MHz，BIOS 通过调外频将其超至 500MHz。系统内存为 128MB，在 2D 应用时将共享显存设为 8MB，3D 应用时设为 16MB。使用 IBM 的 DMA66 硬盘，因为随主板没有提供 DMA66 接线，笔者自己找了一根将硬盘接至主板。

2D 应用，运行《Office2000》与笔者原先的微星 6199 加 ATI Rage128 相差不太。在《PhotoShop》的常规操作，编辑 10MB 左右的图像，同原先的系统相比没有明显迟钝。2D 画质比 Rage 128 差一些。DVD 播放比较流畅，看来矽统两年前做出 SiS6326，SiS630 很好地继承了这方面的优势。

3D 游戏下的表现比较令笔者满意，《QUAKE3》在 800×600 象素下基本上都在 30fps 以上。Rage 128 跑起来吃力的《极品飞车：飞驰的保时捷》它同样跑起来吃力，换了《极品飞车Ⅲ》则十分流畅。碰上《FFⅧ》这样挑显卡的游戏，SiS630 没了辙。画质上偶尔会出现一些小 BUG，但不太影响观瞻。

将附带的 Modem 卡插在主板专用接口上，接上电话线就可以上网。网速与我原先所用的 GVC Super5 没什么区别，大概在 42000 左右，这也许是因为笔者所处地段线路不太好所致，致福公司的技术人员声称可达到 52000 速率。令人高兴的是，这个主板自带的 Modem 没有想像中那样耗费资源，笔得在开了十几浏览窗口的同时下载，系统响应仍十分迅速，速率也没有下降。

声音部份没什么好说的。总之是能出声，播放 CD、MIDI、MP3 以及在运行游戏时播放音乐和音效都没出什么错。

这块 G-Shark 搭配赛扬级 CPU 还是蛮合衬的，没有明显瓶颈。最起码 2D 应用可完全满足日常所需。对于一般用户（偶求玩玩游戏，而且不惦记升级）应该是足够了。毕竟这块主板只卖不到 1000 元，就包括了还算可以接受的 3D 显卡功能和 PCI 声卡功能。整套系统价格完全可以控制在 5000 元以内，算是目前性价比较合理，质量也较有保障的经济型配置。



中档 3D 加速卡选购评比

■文/PCPOP.COM · 陈寅初

大多数用户对于为电脑购买一块并不太昂贵的显卡总是表现出很大兴趣。鉴于此，我们决定对市面上 7 类最流行的显示芯片给予关注。以这些芯片制成的显卡，价格一般都在 800 元以下。按照这个标准，我们可以列出如下的清单：

- 3dfx Voodoo3 2000
- SiS300
- nVIDIA Riva TNT2 Pro
- ATI Rage 128 Pro
- S3 Savage4
- nVIDIA Riva TNT2 M64
- nVIDIA Riva TNT

在一套完整的电脑中，图形子系统(当然，我们这里所指的是 3D 图形)的效能除了显示芯片本身以外，同时直接依赖于系统所采用的 CPU 性能。在此我们需要强调：假如你的系统并不是运行于一块强有力的 CPU 之上或者缺乏足够系统内存的话，那么完全没有必要配备一块昂贵的图形加速器，那将是错误的决定。

基于这个想法，这次评比 7 块有代表性的中档显示卡时，我们采用的 CPU 是公认与之对应的 Intel Celeron 366MHz(可以超频至 550MHz)。我们会给出这些图形卡在 CPU 未超频以及超频时所获的性能。此外还会尝试对上述显卡中的某些产品进行超频。并且我们发现在描述这些显卡特性的时候，它们所表现出来的 3D 画面品质也很能说明问题。

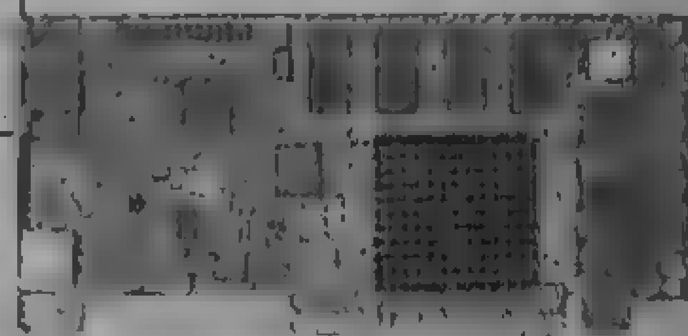
这是我们进行这次评比时所使用的平台：

C P U：Intel Celeron 366MHz(可超频至 550MHz)；
Socket370 to Slot1 转接卡；
主　板：ASUS P3B－F(440BX 芯片组)；
内　存：128MB PC100；
硬　盘：Quantum FB CR 6.4GB；
显示器：Samsung 17GLSi；
操作系统：Windows 98；
附加设备：夹在主板边缘的额外散热器。

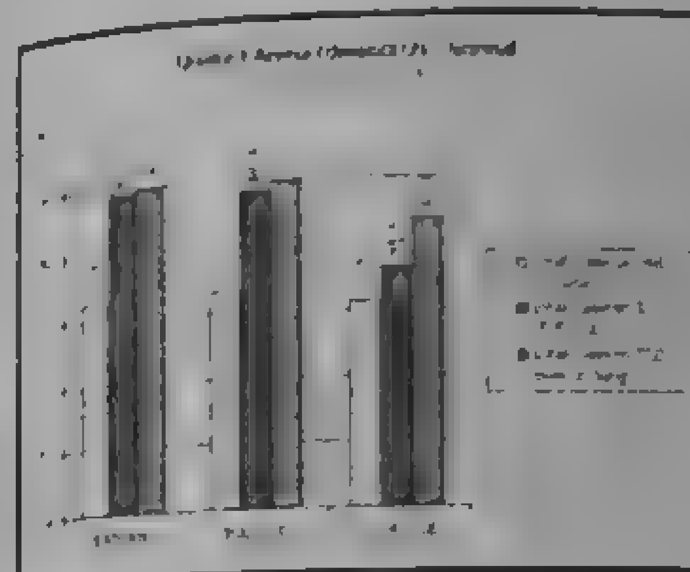
现在，就让我们逐一介绍评比的参与者。在摘要中，我们会给出它们的主要特性、可量测性以及可超频能力。

3dfx Voodoo3 2000

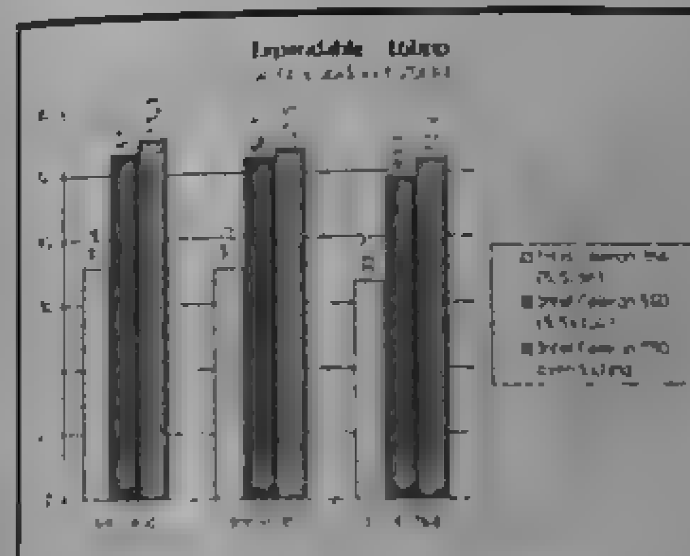
芯片装配在跟其名称一样的显示卡上(图－01)，该卡使用 AGP 接口以及 16MB 的 7 纳秒 SDRAM。芯片被一块相对较小的针状散热片所覆盖。Voodoo3 2000 在市场上已经存在差不多有一年了(回想起来，应该是在 1999 年春季发售的)。目前它的价格应该在 800 元左右，如果你肯下一点嘴皮子的功夫，也许还可以获得一个不错的价格。3dfx Voodoo3 2000 的芯片内核与显存都工作在同一个时钟频率——143MHz。该卡最鲜明的特性在于 3D 画面中只能使用 16 位的色深，当然它的后过滤器能够提供更好一点的画面品质。按照 3dfx 的说法，这个后过滤器能够提供 22 位颜色模式的画面品质。Voodoo3 2000 芯片是按照 32 位模式对 3D 画质进行处理，然而在最后帧简化为 22 位色深。这一处理过程使用了抖动技术——一种把画面不同颜色之间的边界平滑化的技术。有时候，你会在颜色切换处发现轻微的模糊或者栅格现象，这在半透明对象上尤其显著。该后过滤器透过这些原始的人工修饰方法，可以很好地减少由于 16 位色深带来的弊端。如果把高品质画面设定为[High]的话，就可以从驱动程序的控制界面中激活它。此外它的驱动程序还允许对半透明对象进行抖动操作，比如在进行阿尔法混合的时候。需要知道的是，有两种不同的抖动模式：更平滑方式以及更尖细方式。采用前者的话，你不会看到栅格，然而从一种颜色到另一种颜色之间的过渡十分明显；采用后者，颜色方面几乎不会有任何问题，但取而代之的却是栅格效果。



(图－01：3dfx Voodoo3 2000)



(图－02)



(图－03)

无论采用何种方法来改善 16 位渲染，其最终结果依然无法和 32 位相媲美。不过，无论是 3dfx Voodoo3 2000 芯片还是整个 3dfx Voodoo3 系列，都不能提供 32 位的最终渲染深度。当然，在今天的游戏市场上，还真的没有什么太多产品可以使 16bit 和 32bit 有明显的视觉区别——这也使得 3dfx 系列产品到今天依然能够具备不错的竞争能力。

Voodoo3 另一个需要慎重考虑的因素：它不支持高于 256×256 象素的纹理。这意味着在大纹理下的画面质量会出现严重下降。当然目前来说，你可以通过第 3 方提供的一些软件工具来使 Voodoo3 支持 512×512 象素纹理。然而，这一切并不会导致 3dfx Voodoo3 2000 成为选购单中的次品。3dfx Voodoo3 2000 是一块相对来说价格低廉的高档产品，驱动程序在安装上不会有任何难题，3dfx 还提供充足的技术支持。

在测试中，我们使用了版本号为 1.04.00 的驱动程序。首先来看看图形子系统对 CPU 速率的依赖性，第 3 栏是显卡超频时获得的速率(以下同)。(图－02)(图－03)

正如你所看到的，在 Celeron 366MHz 的系统上，该卡在所有分辨率下所获成绩几乎没有多大变化。在 Direct3D 中，它的成绩更好。顺便说，我们无法在合理且可接受的情况下获取百分比值，因为这里给出的都是平均的 fps 值(每秒的运行帧数)。而游戏运行时，由于复杂场景以及激烈的演示程序，使得其最低成绩可能会低于 20fps。当我们超频为 Intel Celeron 550NHz 时，它在性能方面的表现给人留下了深刻印象。尽管如此，CPU 的频率看起来似乎依然不够快，因为我们还是无法明显察觉出 640×480 象素与 800×600 象素间的性能差异。即使我们把显卡内核与显存都超频至 175/175MHz 时，依然没有明显帮助。但是在《QUAKE3》中，1024×768 象素下进行超频而获得的结果，是一个十分切实的性能增进例证。

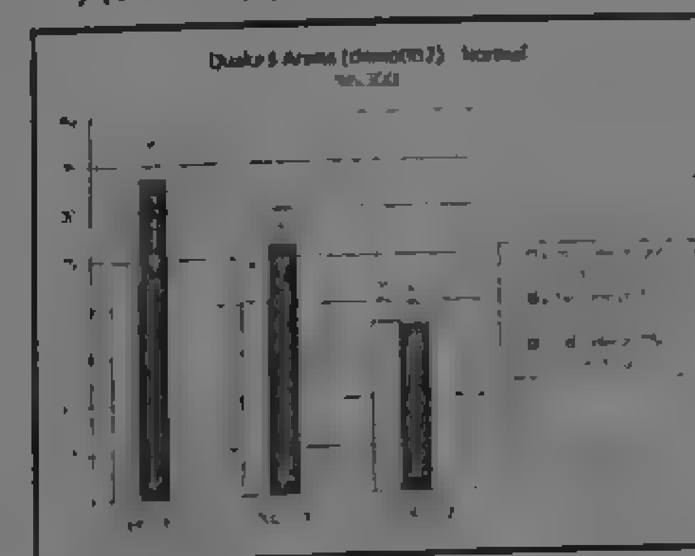
SiS300

虽然已推出了一段时间，但该图形芯片依然显得比较“新鲜”(图－04)。在市场上，配备该芯片的图形卡并不太多，但考虑到价格因素，我们还是将它列为中档显卡的成员。这次评比的 SiS300 是来自丽台的 WinFast VR300，采用 AGP 接口以及 16MB 的 7 纳秒 SGRAM。

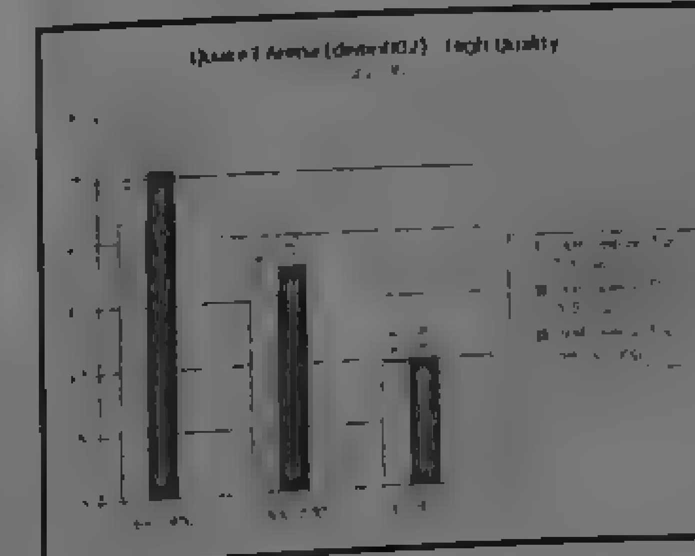


(图－04：采用 SiS300 芯片的丽台 WinFast VR300)

SiS300 的标准运行时钟频率是 125MHz。让人吃惊的是，虽然使用 7 纳秒显存，但是该卡内存工作时钟频率居然也仅仅是 125MHz。不少人都知道这样一件事，SiS 之前所推出显示芯片除了速度慢以外，还不支持许多重要的 3D 特性。然而 SiS300 推出的时候，我们被告知它将支持全部的特性集，而且性能将接近于 nVIDIA 的 Riva TNT2。好吧，下面就让大家看看我们所获得的成绩。(图－05)(图－06)(图－07)(图－08)



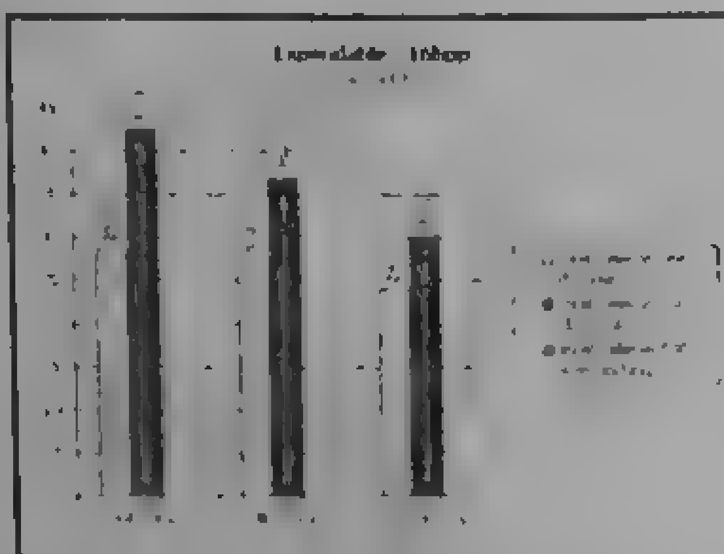
(图－05)



(图－06)

我们可以清楚地看到，它的性能可以说是令人吃惊的低。在 Intel Celeron 366MHz 的系统上，该卡游戏性能是绝对让人无法接受的。但这是什么原因造成的呢？它的工作频率相对于成绩来说，似乎有点不称职。实际从这测试结果看来，SiS300 的渲染管线只有一条——尽管 SiS 很想淡化这个事实。一条

渲染管线对于SiS300来说，意味着只有一个TMU(贴图单元)，然而它却要执行完全的多重纹理任务。很明显，SiS对有一件事情下了苦功使其芯片不可置信的慢——于Celeron 550MHz的系统上，得到43fps的Direct3D性能以及33fps的OpenGL性能，而且这个成绩是在640×480象素下取得的。此外，SiS也没有提供任何工具用于超频。在驱动程序的[属性]页中，它倒是提供了32bit Z-Buffer的开关选项——这对于绝大多数SiS300用户来说简直是个笑话——一旦开启该选项，你将获得的是幻灯片效果而非生动的3D游戏画面。目前公认最好的第3方超频工具——PowerStrip也无法正确识别该芯片，这意味着我们对其超频的尝试无法通过一个简单的手段来实现。不过非常有趣的是，该卡对所有主要的3D特效都提供了不错的支持，这其中包括了：MIP贴图、抖动和双线过滤等。



(图-07)

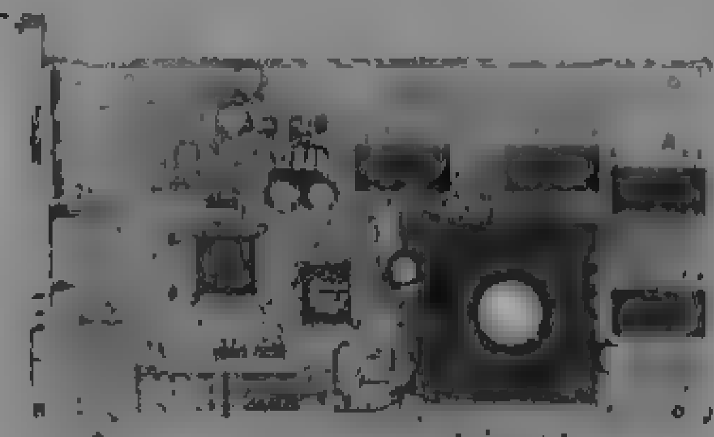


(图-08)

作为一块850元左右的显卡，我们只能为SiS300喝倒彩了。

nVIDIA Riva TNT2 Pro

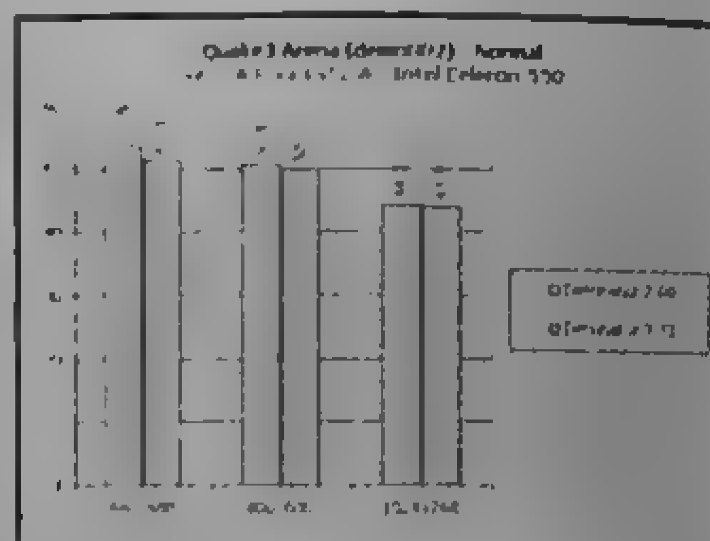
在去年年中以后，nVIDIA就开始使用了0.22微米工艺来生产TNT2，这些TNT2芯片的标准频率达到了143MHz，具有比先前标准版更好的性价比以及可超频能力，故此被许多板卡厂商称之为TNT2 A或者TNT2 Pro。现在市面上大部分TNT2显卡，都已经如我们测试的丽台WinFast S320Ⅱ Pro一样（图-09），开始使用TNT2 Pro芯片了。这块WinFast S320Ⅱ Pro使用AGP接口以及16MB的7纳秒(运行于150MHz)SDRAM。它800元不到的价格，十分适合主流用户选择。在我们进行的超频尝试中，TNT2 Pro的运行时钟频率可以达到183MHz，而它的7纳秒显存也同样达到了跟内核一样的时钟频率。



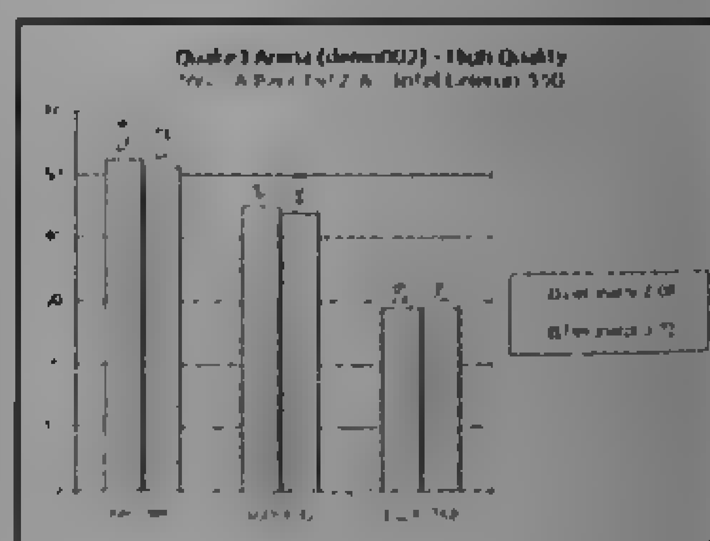
(图-09：采用nVIDIA TNT2 Pro芯片的丽台WinFast 320Ⅱ Pro)

在对该芯片的性能进行讨论之前，我们先来谈一下一个较多争执的问题：从2.x到5.x，哪一个版本的驱动程序更适合于nVIDIA的Riva TNT/TNT2系列使用？

我们都知道，在GeForce推出时，nVIDIA就发布了一个新驱动程序系列：3.x。除了支持GeForce之外，该系列驱动程序还提供对Riva TNT/TNT2的支持。在今年3月，网上出现了一个非官方5.08预览版驱动程序，该驱动主要针对GeForce提供FSAA(全屏抗锯齿)以及OpenGL下的S3TC支持。随后网上又出现了一个版本号为3.77修正版的驱动程序，它在3.77基础上，也提供FSAA(全屏抗锯齿)以及OpenGL下的S3TC支持。然而这些3.x以及5.x的驱动在Riva TNT/TNT2上的表现似乎都有一点不如旧版2.x——包括最后的2.08。(图-10)(图-11)



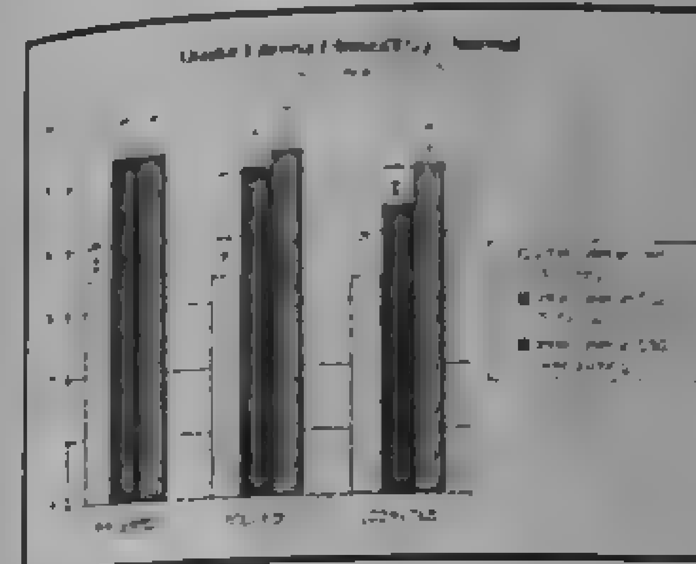
(图-10)



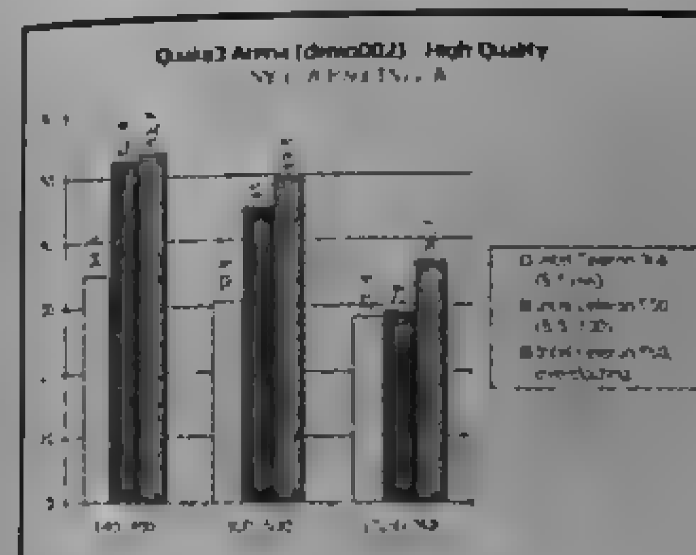
(图-11)

测试结果表明2.08比3.72更适合于nVIDIA的Riva TNT2，而5.08的得分虽然基本接近于2.08，但它依然还是Beta版，不推荐TNT2用户使用。在下面的评比中，我们采用了2.08的驱动程序。如果你希望测试某些性能设定，比如：OpenGL中的多重纹理贴图(Multi Texturing)，需要自己对注册表动一下手脚了：

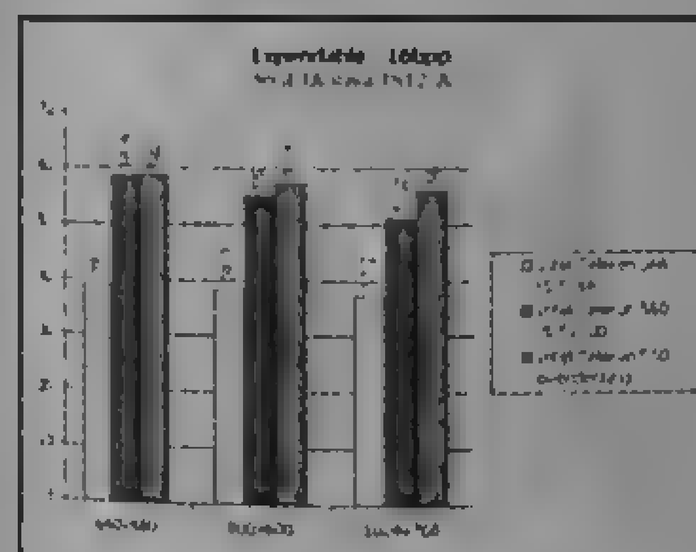
```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\NVTweak]
"PowerUser"=dword:00000001
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\OpenGL]
"ForceMultiTexture"=dword:00000001
```

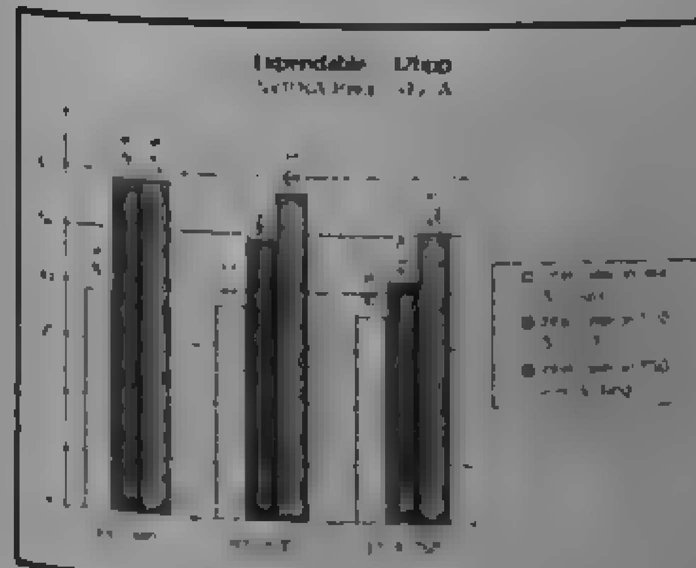
(图-12)



(图-13)



(图-14)



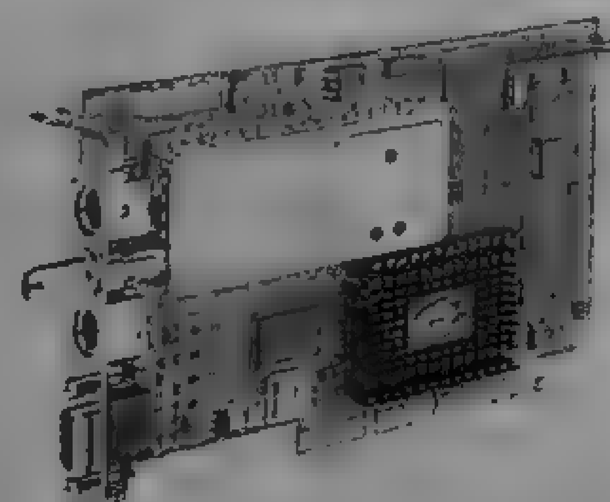
(图-15)

现在让我们来看丽台WinFast S320Ⅱ Pro在Celeron系统中，使用不同CPU时钟频率的表现。(图-12~15)

现在我们可以清楚看到，在Celeron 366MHz的系统上，WinFast S320Ⅱ Pro的速率基本保持在：Direct3D为37~39fps和OpenGL为29~35fps的水平。这样的表现非常类似于3dfx Voodo3 2000；在实际运行游戏时，它们都能提供完全可以接受的游戏效果。如果你要对该卡进行超频，则必须有强劲的处理器以及游戏分辨率在1024×768象素下才有意义。所有数据都表明，TNT2 Pro很明显成为了这次评比的领头羊。至于3D画面品质也无需费太多口舌。唯一有些遗憾的是，TNT2 Pro的三线过滤是使用近似值方式实现的，这导致它在这方面的表现不如S3 Savage4。

ATI Rage 128 Pro

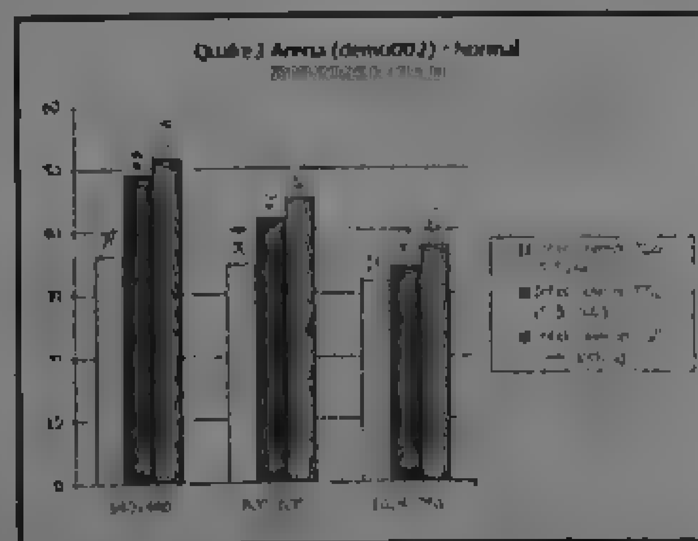
该芯片应用于加拿大ATi Technologies所制造的ATI Rage Fury Pro上（图-16）。在不久前，该卡由于配备了32MB显存，价格一度高于850元。然而随着新16MB版本推出，其价格降到了800元以下。该卡使用AGP界面以及16MB的7纳秒SGRAM。假如你把该卡翻转过来，会发现它和32MB版本的Rage Fury Pro共享PCB设计——上面预留16MB SGRAM焊接位。芯片上方覆盖着一块针状散热片（我们不明白，为什么ATI的产品至今不提供散热扇）。此外，该公司似乎对工作时钟频率有一种很特别的处理方法：许多公司在提供不同显存容量版本的显示卡时，只要显示芯片是同一个型号，显示芯片的工作时钟频率都会是一样的；然而我们发现，ATI Rage Fury Pro的32MB版本工作在140/159MHz，而这次的16MB版本却是125/140MHz。实际测试时，我们甚至发现初始内核频率只有118MHz，这实在让人感到有点意外。幸运的是，这块Rage Fury Pro具备一定的超频性能，可以达到140/150MHz。我们这次使用的驱动程序是6.31 CDH40版。(图-17~20)



(图-16：ATI Rage Fury Pro)

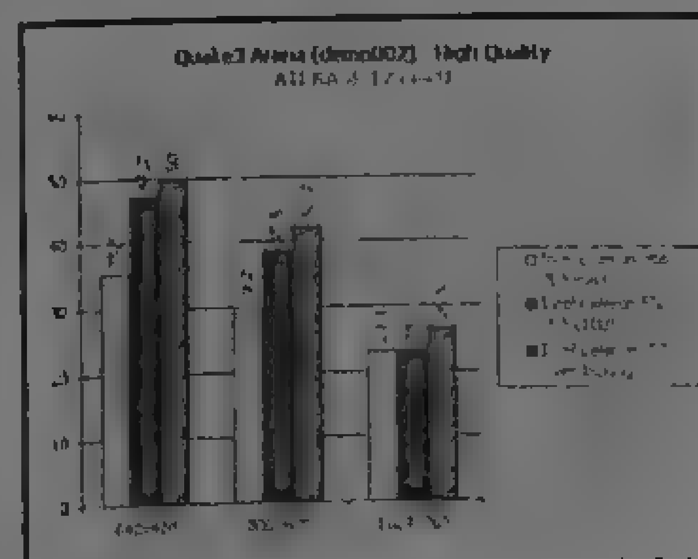
正如我们所看到的图表，使用Celeron 366MHz系统所获得的fps得分，表现相当稳定，并且是在一个完全可以接受的范围内(这其中包括了32bit渲染深度下的测试)。不过要想获得满意的OpenGL性能，最好还是在较低分辨率下运行程序。

在Celeron 550MHz系统上，ATI Rage Fury Pro的境遇获得了一些改善。它的游戏性能即使是在32位下也表现得非常不错。超频以后，该卡在高分辨率下表现出十分出色的游戏性能。



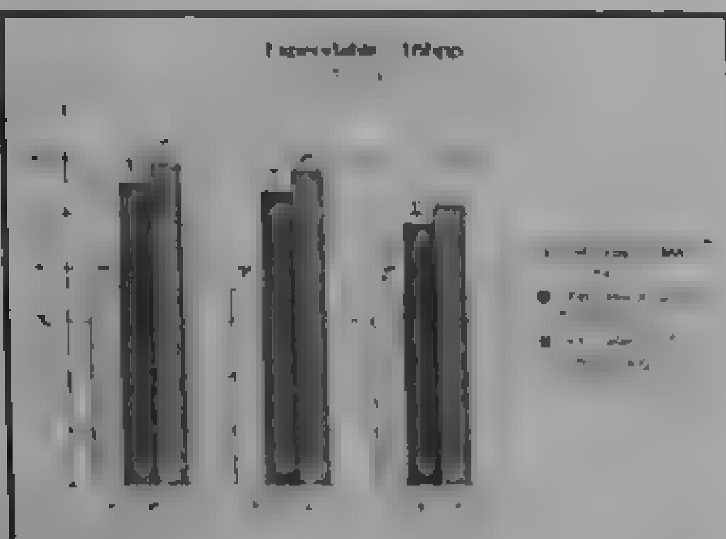
(图-17)

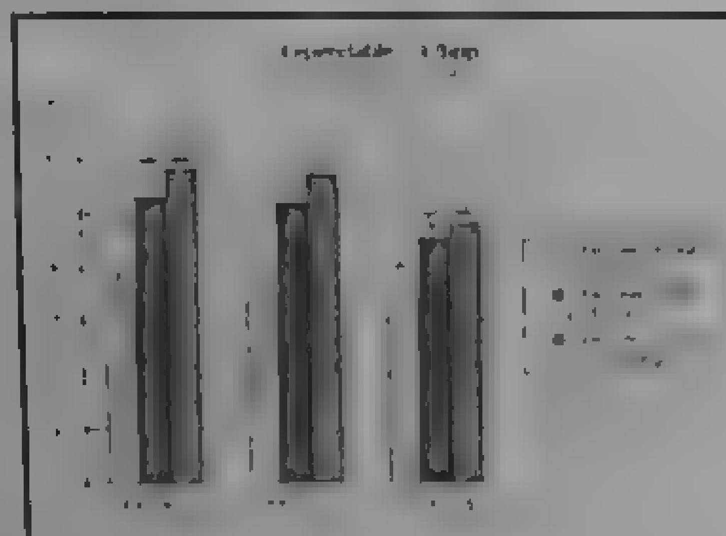
至于3D品质方面，相对于99年底的Rage Fury Pro 32MB来说，已经获得了十分显著的增进。除了在OpenGL中的



(图-18)

Lightmaps 混合上有一些人工修饰的痕迹以外，可以说已经没有什么让人遗憾的了。但是即使存在这一点小毛病，我们依然必须承认，这片卡可以使人留下非常良好的印象。除此之外，该卡还具备对 DVD 回放的硬件加速作用，包括 iDCT 以及动态补偿——就目前来说，Rage Fury Pro 在这方面依然是业界的领导者。

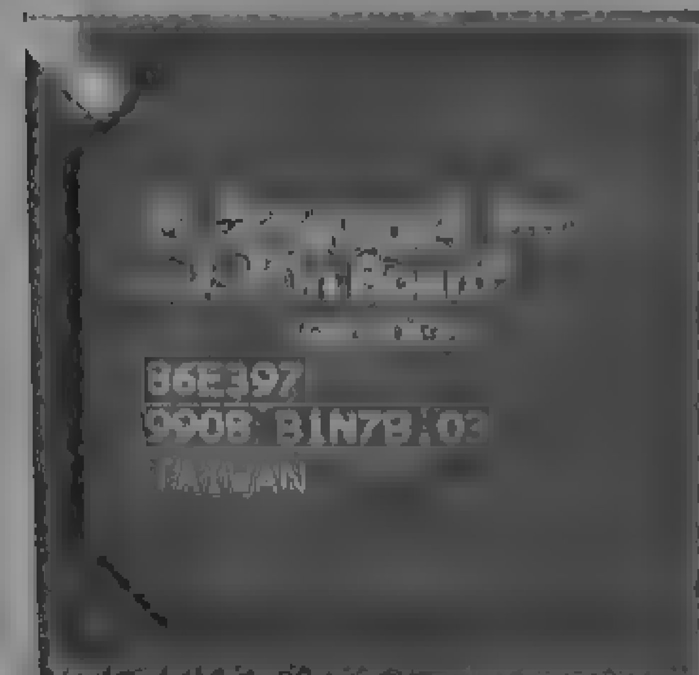

（图－19）


（图－20）

S3 Savage4

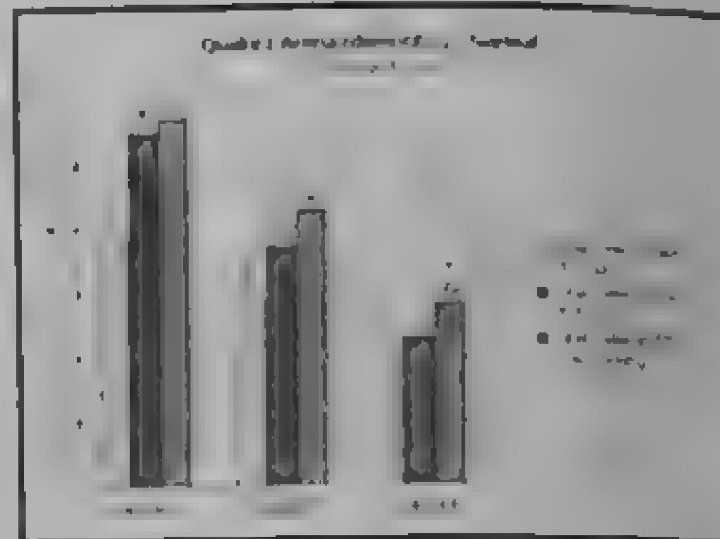
S3 的芯片（图－21），已经被应用于许多显卡上。其中，Savage4 最典型的产品就要数帝盟的 StealthⅢ S540。该卡采用 AGP 接口以及 32MB 的 7 纳秒 SDRAM。StealthⅢ S540 的 Savage4 Pro＋内核运行于 125MHz，而显存则运行于 143MHz。在超频尝试中，我们获得了 150/150Mhz 的时钟频率。

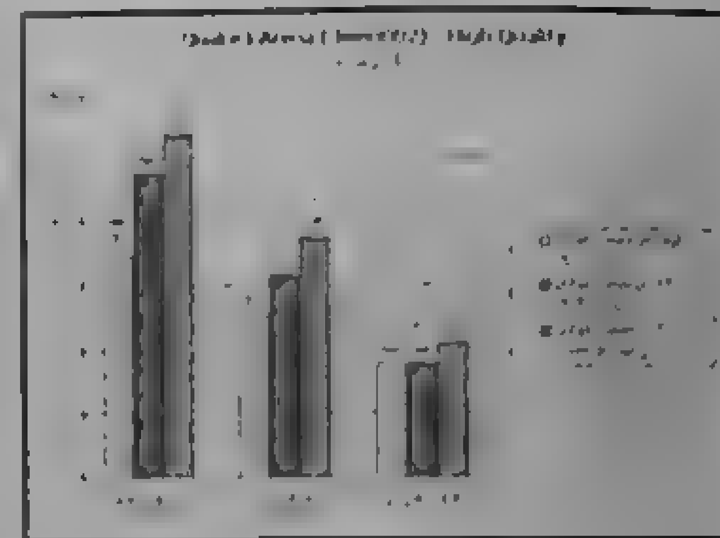
Savage4 被分为几个不同版本，其外在主要特征是它们所使用的显存容量：分别有 32MB、16MB 和 8MB。Savage4 Pro＋是这几个版本中最高档的。然而直到今天，S3 似乎仍然对于提供一个可以正确运行并且包含完整指令的驱动程序无能为力。一如 S3 特有的驱动程序般，他们并不给用户任何可调整参数的界面，所以你必须借助第 3 方工具才能把显卡各项参数按自己心意进行调整。这个问题在 OpenGL 中尤其突出。在驱动程序中，捆绑了一个 Mini OpenGL 驱动以及 OpenGL ICD。在所有测试中，Mini OpenGL 的性能都要比 ICD 的完整 OpenGL 快得多。然而在实际游戏中，你会对［Vsync Off］的 Mini OpenGL 感到难以适应；但如果打开 Vsync 后，Mini OpenGL 的效能优势又马上变得荡然无存。因此，你最好使用速度较慢的 OpenGL ICD，以换取更好的画面品质——尽管它不如 Mini OpenGL 快。测试使用的驱动程序版本是 8.10.33。

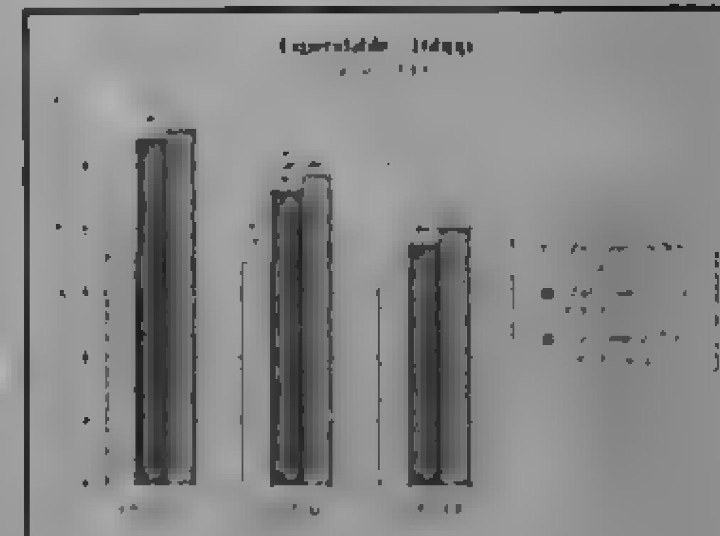


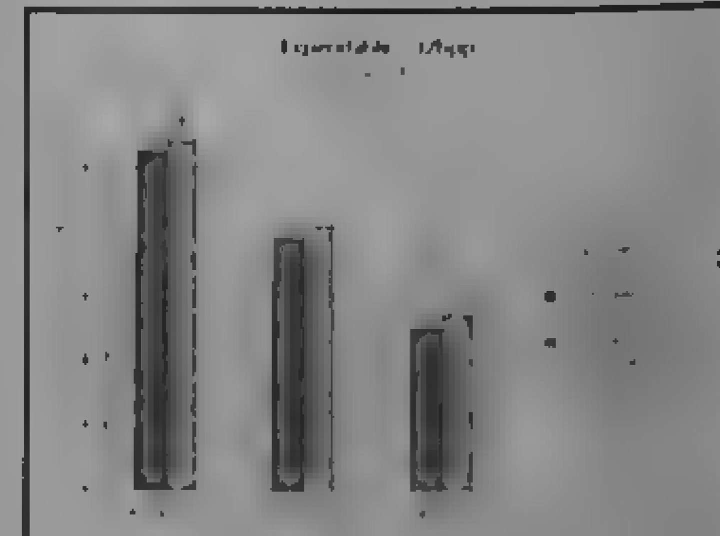
（图－21：S4 Savage4 Pro 芯片）

坦白说，我们对该卡并不怎么满意：即使现在看来，它依然像一种尚未最终测试的产品。当然最后的选择还是要取决于你自己。（图－22～25）


（图－22）


（图－23）


（图－24）


（图－25）

在 Intel Celeron 366MHz 上，Savage4 Pro＋在 16bit 色的表现可圈可点；而在 32bit 色下，则只有 640×480 象素下有不错表现——这主要是由于该芯片只支持 64bit 的内存总线宽度所致。Savage4 在 OpenGL 下的情形比较糟糕；低分辨下运行尚可。当我们的 CPU 超频至 550MHz 的时候，性能有了一点好转。但是，就如我们前面所测试的卡一样，增进的幅度并不十分明显。它的 Direct3D 性能还可以称得上令人满意——当然，这时候要求的分辨率是 800×600 象素或更低。此外，它的 OpenGL 画面品质需要提出批评：在《QUAKE3》的许多场景中，经常会有错误贴图。我们测试的这块卡支持 S3 独有的图形 API：MeTaL。对于《Unreal》系列来说，这些游戏的引擎经由 MeTaL 的优化，从而使得基于 Savage4 的显卡在这些软件上有优异的表现，速度快，而且画面品质很好（这一切，其实都得益于 MeTaL 中的 S3TC 材质压缩功能）。

COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂

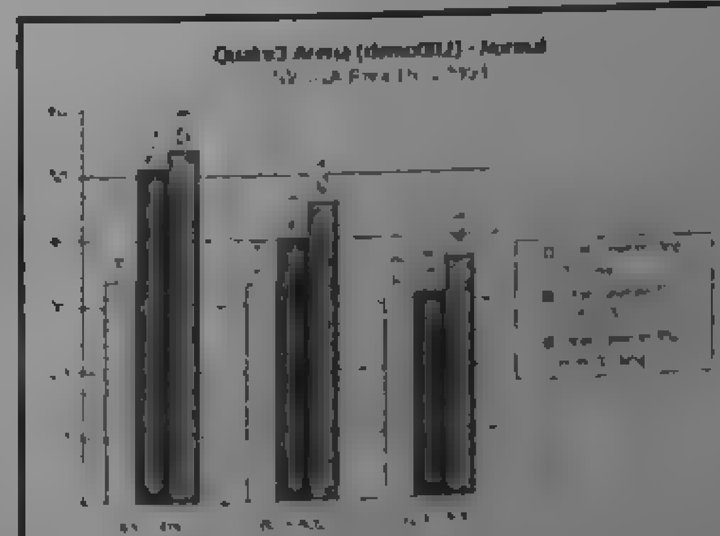
nVIDIA Riva TNT2 M64

由于低廉的价格，这款芯片也同样吸引了不少厂商的兴趣。我们选择了一块具备该家族大多数特征的的产品：Creative 3D Blaster Riva TNT2 Value（图－26）。该卡使用 AGP 接口以及 16MB 的 7 纳秒 SDRAM。在芯片的上方，覆盖着一块银色的肋状散热片。电路板上，有一个空出的地方，看起来是预留作为 TV－OUT 用的。

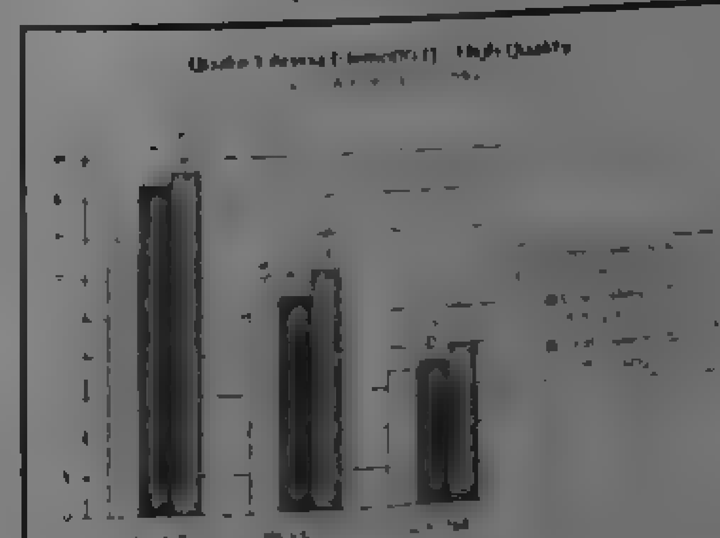
（图－26：采用 TNT2 M64 的创新 TNT Value）

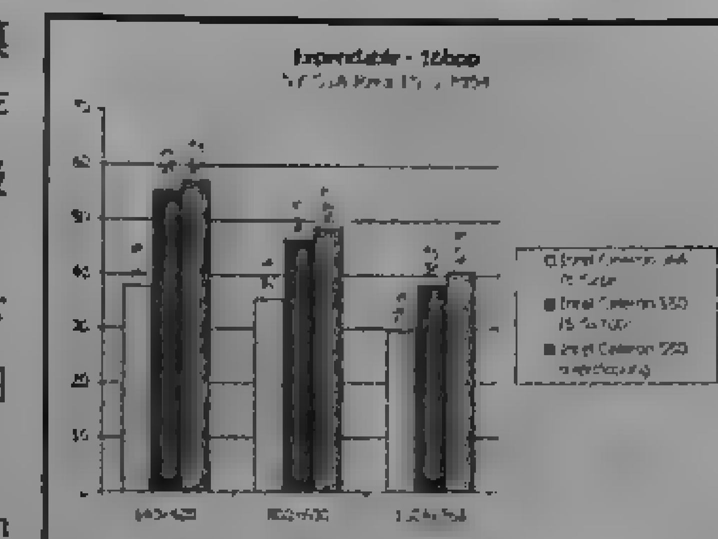
显卡内核的运行频率为 125MHz，而内存的运行时率则为 150MHz。在我们的超频尝试中，该卡可以提升到 150/170MHz。

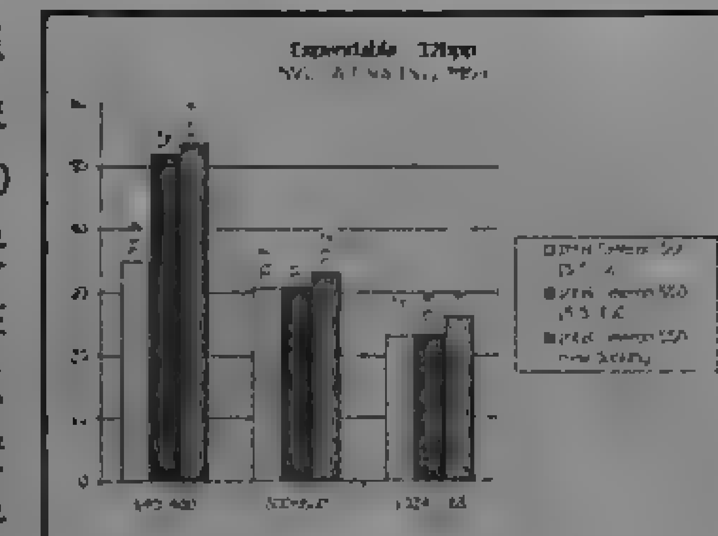
跟标准版 TNT2 不同之处在于：显示芯片的内存总线宽度由于各种原因，被缩减为 64bit，这也可以从其名称看出来：nVIDIA Riva TNT2 M64。顺便说一句，nVIDIA Vanta 实际上也是同样的情况。早在 4 个月之前，nVIDIA 已经给了它一个“混合”的名称：nVIDIA Riva TNT2 M64 Vanta。两款芯片唯一不同的是内核以及显存时钟频率有所差异，Vanta 更慢一些。


（图－27）

把内存总线宽度减为 64bit 会导致什么情况出现呢？这种处理手法所导致的问题通常会在 32bit 的 3D 画面下体现出来，因为在这种模式下，系统对内存总线的带宽产生极其强烈的依赖性。让我们来参考一下这些图表吧。（图－27～30）


（图－28）


（图－29）

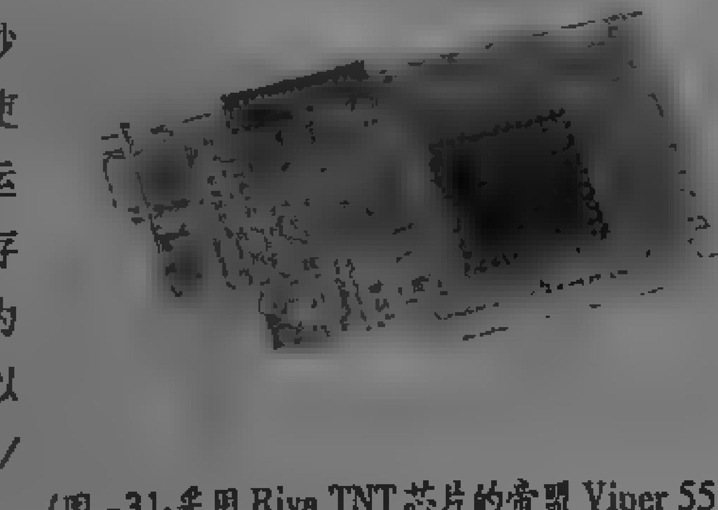

（图－30）

在 Celeron 366MHz 的系统中，我们的主角只能在 640×480 象素以及 800×600 象素下有可以接受的性能表现，而在 32bit 模式下，就只有 640×480 象素才称得上可以接受了。但这仅仅是开始。在 Celeron 550MHz 下的 32bit 色深，当分辨率高于 640×480 象素时，性能增进几乎等于 0。这意味着它在 800×600 象素下，由于狭窄的内存总线，性能受到了明显的负面影响。此外，它的 16bit 色性能也不如我们前面所测试的 TNT2 Pro。对显卡进行超频可以有一点帮助，但无法挽回明显的颓势。以它的表现而言，600 元左右的价格依然高了一点，但基本还算称职。

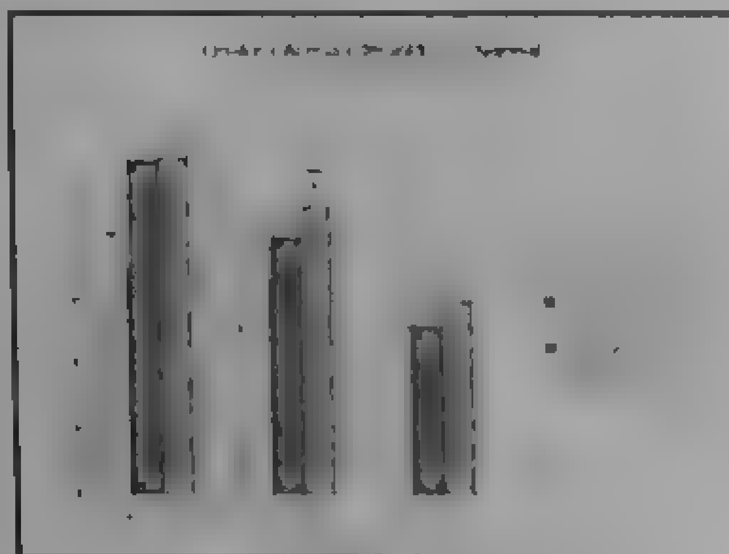
3D 品质方面。由于它的内核跟 Riva TNT2 Pro 一样，所以画面表现没有什么不同，三线过滤依然是用近似值方式来实现的。

nVIDIA Riva TNT

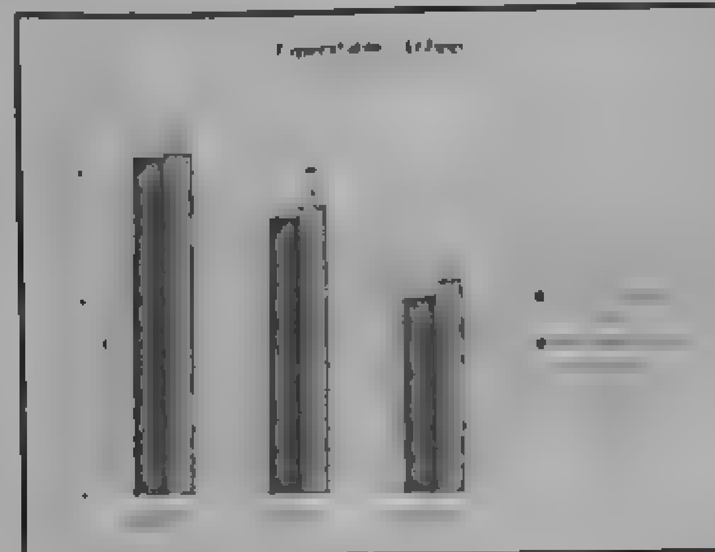
该芯片是 nVIDIA Riva TNT 家族的首款产品，已经发售了相当长一段时间：1998 年秋季。然而，基于该芯片的显卡在市场上依然有相当的卖座力，很多厂商发布了基于该芯片的产品。在这次评比中，我们选择了公认的代表者之一：帝盟 Viper 550（图－31）。它使用 AGP 界面以及 16MB 的 7 纳秒 SDRAM。该芯片使用针状散热器，运行于 90MHz，内存时钟频率为 100MHz。该卡可以被超频到 110/120MHz。


（图－31：采用 Riva TNT 芯片的帝盟 Viper 550）

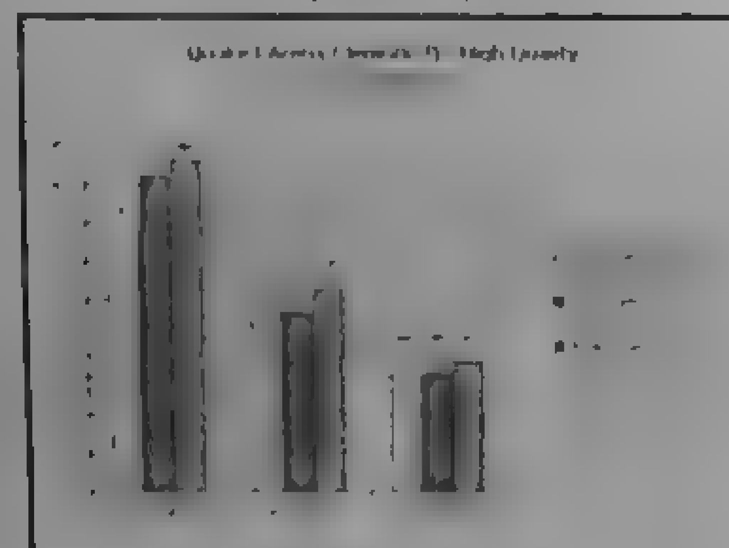
nVIDIA Riva TNT 采用 0.35 微米工艺生产，这是其超频能力不佳的主因。TNT 具备双象素渲染管线体系，每条渲染管线具备一个 TMU(纹理贴图单元)，从而可以完成多重纹理贴图。TNT 和 TNT2 的一个重要区别在于它的 RAMDAC 只有 250MHz(TNT2 是 350MHz)。此外，大多数基于 Riva TNT 的显卡在设计上都有一个缺陷，它们的 2D 品质在 1024×768 象素及更高分辨率下非常慢。(图－32～35)



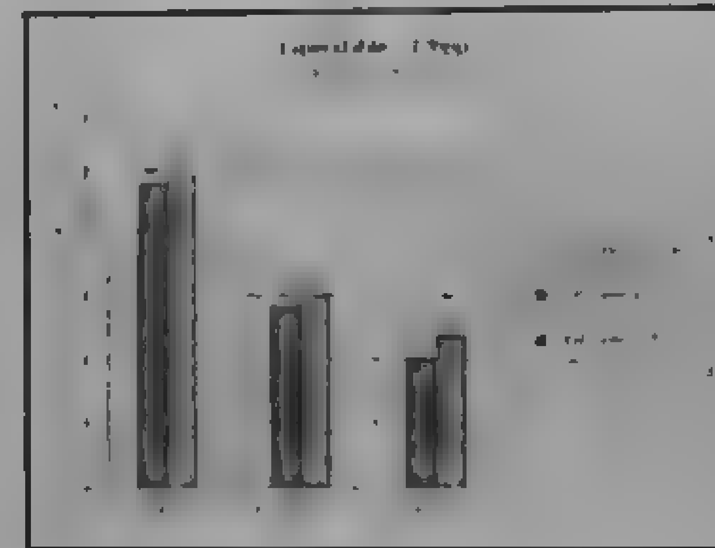
(图－32)



(图－34)



(图－33)



(图－35)

从 Celeron 366MHz 获得的评比结果看，TNT 在 1024×768@16bit 的游戏性能相当不错。至于 32bit 下，基本上只能在 640×480 象素下才能获得满意的表现。当我们把 CPU 超频为 550MHz 以后，它的 16bit 性能有了明显飚升，只是到了 1024×768 象素后，它的增进并不明显。在超频后，32bit 的情形依然不够乐观；看来，即使是 Celeron 550MHz 的电脑，也依然只能让 TNT 在 640×480 象素下运行 32bit 色深。3D 品质方面其三线过滤依然需要改进。

这些卡的价格现在一般在 500 元以内。不会再有更低的情况了，由于利润已经很有限，在它变成 300 元前就会从市场上消失。

总　　结

先来说说这些显卡 2D 性能。这些芯片中的大多数在 1024×768 象素下有不错的表现，只有两个例外：基于 nVIDIA Riva TNT 以及 S3 Savage4 的显卡。

我们推荐您优先考虑 nVIDIA Riva TNT2 Pro、ATI Rage 128 Pro

Savage4 Pro+ 适合于手头比较紧的用户，或者您非常喜欢《Unreal》系列的游戏。

如果不太在意 16bit 色深渲染的不足，3dfx Voodoo3 2000 足够满足中档用户的需求了。

这里有两点要特别说明：首先，Savage4 Pro+ 会由于板卡生产厂商的不同，性能表现会有很大差别。我们曾经使用 S3 Tweak 来调整设定，最终获得了近两倍的性能提升。当然，市场上还有售价高一点的 S3 Savage4 Pro Xtreme，它运行于 160MHz 核心和 166MHz 的 32MB SDRAM 显存可以让卡有更好的表现。

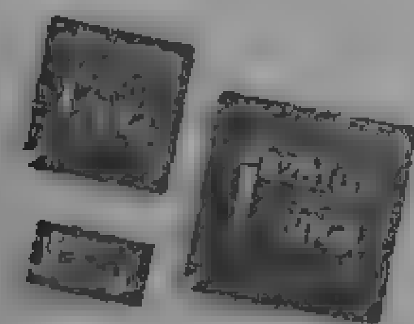
其次，如果你选择基于 TNT2 M64 的产品，建议你使用 16MB SDRAM 的版本，因为在实际使用中，它狭窄的 64bit 总线实在没有必要配备 32MB 显存，这对中档用户而言是种投资上的浪费。

本栏编辑/Chance

附录：各款产品性能对照表

	Voodoo3 2000	VR300	S320 II Pro	RAGE FURY PRO	Stealth III S540	3D Blaster Riva TNT2 Value	Viper V550
芯片型号	3dfx Voodoo3 2000	SiS300	nVIDIA Riva TNT2－Pro	ATI RAGE 128 PRO	Savage4 Pro+	nVIDIA Riva TNT2 M64	nVIDIA Riva TNT
芯片工艺	0.35 微米	0.25 微米	0.22 微米	0.25 微米	0.25 微米	0.25 微米	0.35 微米
内核运行频率	143MHz	125MHz	143MHz	125MHz	125MHz	125MHz	90MHz
显存	16MB 7 纳秒 SDRAM 128bit	16MB 7 纳秒 SGRAM 128bit	16MB 7 纳秒 SDRAM 128bit	16MB 7 纳秒 SGRAM 128bit	32M 7 纳秒 SDRAM 64bit	16MB 7 纳秒 SDRAM 64bit	16MB 7 纳秒 SDRAM 128bit
显存工作频率	143MHz	125MHz	166MHz	140MHz	143MHz	150MHz	110MHz
三角形处理速率	6 百万	不详	8 百万	8 百万	8 百万	8 百万	6 百万
像素填充速率	286 百万	125 百万(估计)	286 百万	250 百万	143 百万	250 百万	180 百万
每秒纹理元[illegible]	286 百万	125 百万(估计)	286 百万	250 百万	143 百万	250 百万	180 百万
RAMDAC	300 MHz	350 MHz	300 MHz	300MHz	300MHz	300MHz	250MHz
DVD 硬加速	YES	YES	NO	YES	YES	NO	NO

——走近 Intel i8x0 系列

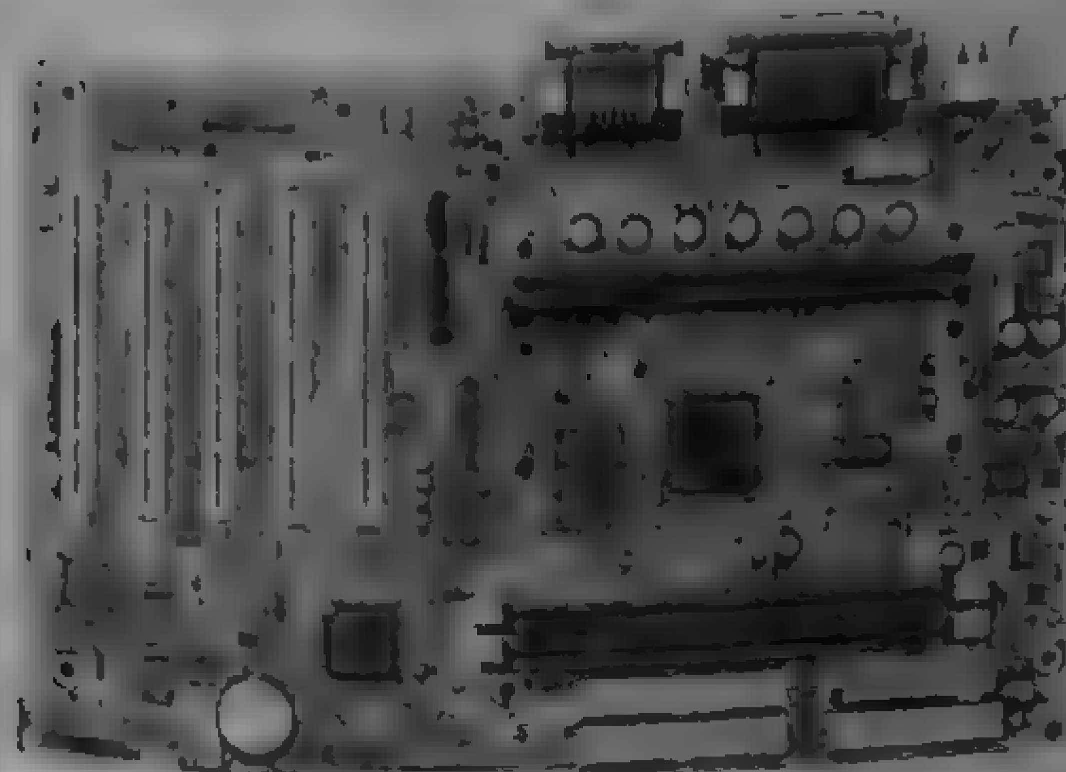


文/沉思

在经历了相当长一段时间的“辉煌”之后，Intel 的 440BX 芯片组终于将要走到尽头，然而不同于以往的是，由于 AMD K7 Athlon 的出现，和 Intel 的 Coppermine(铜矿)的推出，导致今年主板芯片组市场无论是体系架构，还是产品推广都显得变幻莫测，令人有点琢磨不透。波澜起伏间，既有 AMD 自己的 756 芯片组，也有 SiS 的 630、540 偶露头角，至于 VIA 的 693A 和 694X 更是在市场上热卖了好一把。当然，我们也绝不能忘记令 Intel 自己头痛不已的 i810/i810e 和最新推出的 i820。

大约是在去年年中的样子，无论是国际还是国内，仿佛一夜间，开始掀起“低价电脑”的风潮。国际大厂和网络服务商连手研究 300 美元以下电脑的可行性，国内出现了 4999 元的普及电脑(听说一度卖得断了货)，连 ZD Net 中国实验室也忙着做了一次低价电脑的大测试。种种表象的背后，Intel i810 芯片组扮演了一个不可或缺的角色。

i810 和 i810e 两款芯片组都支持 PC100 的 SDRAM，在整合显示芯片方面，采用了所谓 Direct AGP 架构，显示芯片的核心支持 AGP 2×模式，使用的显存则是由系统内存借调，即 Share System Memory。在节约成本，提高整体兼容性的同时，这样的做法也不可避免地带来一些问题。由于采用全部从系统主存调用的方式，会造成当 CPU、显示芯片、PCI 设备都对内存提出要求时，整个系统出现短暂的等待现象，所以在整体效能上，某些测试显示 i810 作为新款产品较老的 BX 并无太大优势。Intel 曾希望到去年底，i810 的产品可以占到总体的 25%，但未到年终，它自己已经将这个目标缩减为 5%。



为了解决这个问题，Intel 建议在 i810/e 的 GMCH (Intel 将它称为北桥) 附近添加 4MB 的显示缓存 (不是显存)，即 Display Cache Memory(在厂商的 Road Map 上简称为 DC)，一般见到的形式是 2MB×2 的 SDRAM 颗粒。它的主要作用就是作显示芯片调用系统主存时的缓冲区。和传统的显卡显存不同，不管主板上是否已经安装了 DC，显示芯片默认都是先使用系统主存，所以 i810 主板的用户会看到，一开机系统就已经分配了 1MB 的内存给显示芯片用，然后等您彻底进入操作系统后，再慢慢决定要共享多少内存出去。

按照 Intel 的原计划，GMCH 编号为 FW82810DC100 的 i810 是准备主打低价整合电脑市场，而较标准上只支持 100MHz 总线的 BX 更高的，FSB 可以提升到 133MHz 的 i810e 则用来抢夺主流电脑市场，它的 GMCH 编号为 FW82810E，因此凡是 i810e 的主板都一律安装了 4MB 的 DC。不过从现实情况看，无论是 i810 还是 i810e，总体性能都无法和 BX 相比，结果弄得这对前后脚降临人世的“兄弟”现在都只能在低价电脑市场栖身。

对于手头不宽松，准备挑选 i810 系列的朋友，建议您购买 i810e，价格和 i810 相差无几，前端总线又能支持到 133MHz，ICH 两者也一样——都是 FW82801AA，差的就是北桥 GMCH。不过很讨厌的一个问题，现在有不少厂商的产品，为了散热考虑，往往在 GMCH 上覆盖了散热片。这举措本是为用户考虑，但也不排除少数不法商人，借此机会将 i810 当作 i810e 来卖。所以如果您不是非常清楚各厂商的产品系列编号，买的时候最好多留个心眼。

从总体表现看，采用 i810e 的主板比另一款类似的 All－In－One 产品 SiS630 性能略高，但单纯论 3D 视频而言；i810e 则远不是 SiS630 的对手，差距不在一星半点；有条件您可以用《3D Win Mark 2000》试试，包括常见的“查表雾化”和“24bit Z－Buffer 配 8bit 模板缓冲”这样并不复杂的测试，i810e 都会有问题；更别提在《3D WinBench 2000》的 69 项品质测试中，i810e“抗失真”的表现了。笔者的建议是，i810e 适合办公族使用，囊中羞涩的玩家还是考

虑 SiS630 为好。

在接下来聊 Intel i820 前，要先扯几句 i815。

今年的第一季度，Intel 仍然把 i810/e 作为主打产品，不过到了 Q2，则会推出代号为 Solano 的 i815。这个代号是个地理学名词，指的是西班牙东南海岸夏季的一种季风，联想到它在 2 季度推出，倒也算蛮贴切的（其实各家都没闲着，夏季本就是电脑产品的热卖季节，象 SiS 将推出 630S 和 730S，VIA 则准备以 ProMedia Ⅱ和 KM133 来应对，不过这不是本文说的话题，就此打住）。说到 i815 和 i810/e 的区别，一旦清楚了来龙去脉，估计能把您气乐了——Intel 简直就是在跟自己玩"过家家"，一点小东西倒来倒去的。

首先，i815"正式"支持 133MHz 的前端总线，但这不是主要的。

其次，i815 会在相应的主板上配一款名为 AIMM 的 AGP 4×插槽——妙就妙在这个 AIMM 上。一方面它当然可以用来插 AGP 显卡，这样您可以把主板集成的低档显示芯片屏蔽掉来提升 3D 视频的性能；另一方面，它允许被用户用来插 4MB 的显示缓存，就是前面提到的 DC。

"i810e 上面不是在 GMCH 附近已经贴上了 4MB 的 DC 么，i815 干吗还要提供 AIMM 再来插 DC？"

错喽！i810e 确实已经有 4MB 的 DC 了，但到了 i815，它又被拿掉了，Faint！！！

在 i815 上，DC 以 AIMM 子卡的形式出现。对于用户而言，你要使用 i815 集成的显示芯片，必须插上 AIMM 子卡；要想用自己的高档 AGP 显卡，则必须把 AIMM 拔下来。这里有个矛盾出现：AIMM 子卡算不算 i815 主板的必配件。当 i815 正式上市时，估计能赢得一部分用户的青睐；看中它的 AGP 4×接口。这样 AIMM 子卡就不是每个用户都需要的部件。退一步说，即使不屏蔽 i815 集成的显示芯片，它也应该能象 i810 一样，通过共享系统主存而正常使用，这对于资金紧张的买家来说，可以省下对 AIMM 的投资——只是系统性能会下降一些，您就全当是买了新版的 i810 吧。由于这样的原因，现在大部分主板厂商希望 AIMM 以选配的形式出现，但糟糕的是，Intel 目前更倾向于将其设定为必配件。最终的结果恐怕要到产品上市时才会知道，我们只能"火热期待中"……至于 AIMM 子卡和 AGP 4×显卡，按目前的报道看，应该是主板自动检测。不过这来回之间，调整几次 BIOS 设定怕是难免。

最后，在 i810/e 上就有的 ICH 和 Firmware Hub 同样会在 i815 出现。只是当初由于设计不完善的缘故，它们会造成系统性能下降，所以很多主板厂商在推出最后成品时，拿掉了这些组件——这导致大部分 i810/e 主板不支持液晶显示器和视频输出（DF & TV-Out）。新的 i815 针对这部分做了修正，效果如何尚不得而知。

1999 年底，Intel 正式推出了 i820 芯片组。

为了这款一拖再拖的产品，期间不知苦了多少周边硬件厂商。记得曾有一次，接到台湾技 X 科技的邀请函，出席它们的 i820 主板发表会。第二日在现场却临时通知：由于前日夜，Intel 突然发现 i820 还有部分技术错误无法解决，所以今日的发表会暂时改为 i810e 的演示。当时旁边就坐着 Intel 北亚区的负责人，会场气氛顿时显得相当不自然。

i820 较同系列的前几款产品，从理论上说有不小的飞跃。这主要得益于它的 Direct Rambus DRAM。它可以提供高达 1.6GB/S 的数据传输带宽，也因为这个技术优势，Intel 最初期望的，就是主板上全部采用 RIMM 产品。

不过现实状况不容乐观。高性能的 Direct Rambus DRAM 成本难以降低，售价自然惊人。而且就是这么昂贵的东西，还会在使用中出现一些这样那样的问题。于是在一翻改进后，Intel 的 i820 主板就出现了 3 种不同的版本：纯粹的 RIMM 版、纯粹的 DIMM 版和 RIMM 配 DIMM 版。

先说纯粹的 RIMM 版本。

i820 最初的设计就是为主板配备 3 条 RIMM 插槽。目前笔者见过的，有微星科技送来的一片工程样板，上面就是如此设计。但 3 条 RIMM 在实际使用中会有不少麻烦。首先 RIMM 不同于现有的 168Pin 的内存槽位，如果您只用到其中的一条，另外空着的两条 RIMM 必须用终结器封起来，否则在运算回路上会出现问题。另外，如果将 3 条 RIMM 都插满——当然就先别管价格问题了——系统运行会出现当机现象。最后，按照 Intel 的设计，i820 最多只支持 32 个颗粒的 Direct Rambus DRAM。所以除非它改变主意，重新设计芯片组相关部分，否则主板厂商只好将 3 条 RIMM 改为两条。目前市场上采用纯 RIMM 设计的 i820 主板并不很多，已有的大部分都是两条 RIMM。

然后说说纯粹的 DIMM 版本。

这是 Intel 仅次于 RIMM 版的满意方案。之所以采用这样的老式 DIMM 方案，可以说是内外因共同作用的结果。内部，通过实际测试表明：在付出高昂的成本后，以 i820 配 RIMM 的系统，其性能表现虽然有所提高，但并未达到预期的效果；外部，去年底 VIA 推出的 PC133 规格获得诸多厂商的青睐，无论是性能表现，抑或成本考量都给 Intel 的 RIMM 带来不小的压力。无奈之下，Intel 终于又走回了 DIMM 的老路。

凡是采用 DIMM 形式的 i820 主板，都配有一颗编号为 FW82805AA 的 MTH 芯片。因为 i820 编号为 FW82820 的 MCH 芯片，和内存间的数据交换是采用 Intel 原定的 RIMM 讯号传输方式，所以在改用 DIMM 后，必须靠 MTH 来进行相应的数据转换。



最后来看 RIMM 配 DIMM 版本的 i820 主板。

这个方案是 Intel 的研发人员最近刚"冒出来的一个泡"。在经历了无数次的 FIX、PATCH 和 UPDATE 后，现在的 i820，其 RIMM 版本的效能要远高于 DIMM 版本。但目前仍然没有改变的就是 RIMM 版本需要的 Direct Rambus DRAM，价格实在令人不能接受。于是 RIMM 配 DIMM 的折中方案应运而生。用户可以先使用目前流行的 SDRAM 来插 DIMM 槽位，伺价格下降后再改用 RIMM 的 Direct Rambus DRAM。

现在国内市场上已经陆续出现了一些采用 i820 芯片组的产品。下面简单说说其中几款。

华硕在 BX 时代的 P2B 可以说是同类产品中的经典之作，而且 ASUS 的技术实力一向很厉害，比如同样的 GeForce 256 显示卡，V6600 就可以让 AGP 跑到 150MHz；别家的 BX 板子，同样的部分要两颗晶振，华硕就敢用一颗来搞定。这次的 i820 主板，华硕的编号为 P3C2000。它采用的是纯 DIMM 版本。主板符合 ATX 规范，CPU 的插槽为 Slot 1 结构，支持从赛扬到铜矿的各类 Intel CPU。倍频设定在 BIOS 内为 2~8；外频采用 DIP 或 BIOS 控制的形式为 100~180MHz。内存是 4 条 DIMM 插槽。板上包括 5×PCI 和 1×ISA。集成了 AC' 97 的音频 Codec，同时提供 AMR 槽位。这里需要注意：i820 只支持 4 组 BANK，所以如果您的 SDRAM 是双面模组，那么主板上只有前面两组 DIMM 槽可以使用。

同华硕类似的，还由技嘉科技的 GA-6CXC。主要规格和 P3C2000 非常相似，不同的是主板集成的音频芯片为 Aureal Vortex 8810，算是同类主板里用的高档货（其实仍然很低档，比帝盟 S90 和 Aureal 1500 用的 Vortex 8820 要低）。

艾威推出的 i820 主板，笔者知道的有两款 DS133R-N 和 DS133R。前者有 3 组 RIMM，后者只有两组，算是典型的纯 RIMM 版本 i820。DS133R 比较特别，支持双 Slot 1 的 CPU。使用时由主板自动侦测，CPU 支持种类不再重复。频率部分，外频由跳线控制最高可以设定为 133MHz，在此基础上通过 BIOS 可以最高调到 200MHz。内存速度设定为 300/400MHz。有 5 个 PCI 槽位，彻底取消了 ISA 的设计。AMR 和 AC'97 芯片均具备。以笔者看，这款产品用来跑 NT 或者新的 Windows 2000 很不错，一般个人用户倒不一定马上考虑它。

微星科技最近刚发布了全线产品向 FC-PGA 转移的消息，自然少不了 i820 的产品。它的 MS-6187 采用的是 3 组 RIMM 设计，另一款 MS-6192 则是 2×RIMM 配 2×DIMM，是目前世面不多见的款型。MS-6192 采用 ATX 结构，CPU 为 Slot 1 形式，支持从赛扬到铜矿的全系列 CPU。倍频 3~8，外频 66~160MHz。插槽设计为 5×PCI 和 1×ISA。具备 AMR，AC' 97 用的是创新科技的 CT5880 芯片。同时采用 RIMM 配 DIMM 的设计是目前比较灵活和具有扩展性的投资方案，对于想购买 i820 产品的朋友，笔者个人建议您考虑 MS-6192。

文章最后说些关于采购的闲话。

笔者手里有一颗 AMD K7 Athlon 600MHz 的 CPU，搭配梅捷和微星送来的 K7 主板（微星用了两款，MS-6195 和 K7 Pro），跑了一遍《WinBench》系列；然后换成 FC-PGA 的 PⅢ 600MHz，配微星的 MS-6192 再跑一遍；为了不扯系统的后腿，显卡用的是创新科技的 DDR 版 GeForce 256。在罗列出一大篇罗里罗嗦的数据后发现，i820 系统和同频率的 K7 相比没有任何明显优势，如果您一定要追求性能上的领先，势必要使用 Direct Rambus DRAM，但这样的投资又使 i820 的性价比荡然无存。就在笔者撰写拙文时，中关村传来消息，K7 再次大幅度降价，Athlon 600MHz 配 ASUS K7M 主板只要 3000 多元，实在非常超值。对于不屑 K7 的 Intel 死党玩家，您也大可以考虑采用 VIA 694X 的产品，比如致福和微星的一些主板，甚至象升技的 BE6 Ⅱ都可以算在考虑之列。总之一句话，i820 想成为市场主流尚需假以时日。

电脑硬件专题综述

——显示设备篇(四)

■文/飞翔鸟·于锴

(接上期)

Ⅳ、发展篇

一.CRT显示器的发展趋势

传统CRT显示器从单色到彩色,从模糊到清晰,从小到大,历经无数变化。但作为一套电脑的主要部件之一,显示器的价格一直比较昂贵,这使得广大消费者在选购时,不得不常把价格因素放在首要位置考虑。尽管显示器保值能力较强,对健康影响程度也最大,但选购电脑时,往往受到CPU、主板和显示卡的"排挤",沦落到"被遗忘的角落"。

今天的CRT显示器,价格正稳步下降,市场格局也日趋稳定,消费者的消费行为开始由价格取向转变为性能取向。在产品方面,未来将向两极化发展:一方面顺应低价电脑的潮流,以合理低价位提供具有一定性能的产品,推出基本型的款式;另一方面则会向产品特殊化发展,例如短管、纯平面和绿色显示器等等。丰富的产品、多样的选择面将成为未来显示器的必然发展方向。

1.更大、更好、更便宜

大一些、再大一些,好一点、更好一点!显示器的发展离不开这条主车道。CRT显示器的价格一直保持着平稳且幅度喜人的下降趋势。有数据显示,1997年10至11月时,三星的15英寸中档显示器500B,价格为2780元左右;一年后的1998年同月,500B已降到1780元左右,成为主流显示器。同样的,1998年11月,不少名牌17英寸中档显示器降至3000元以下,少数国产品牌仅2000出头;到了99年,部分高端显示器也加入降价行列。这其中,美格的XJ700T由4980元降到了3500元、SONY和优派的显示器也纷纷降价,三星和飞利浦的高端产品,降价幅度高达20%~30%!这是否预示着17英寸显示器将成为主流呢?答案是简单的两个字:当然!17英寸肯定会成为今年显示器选购的首选尺寸

价格的降低并没有带来图像质量或功能的下降,相反,由于电脑使用者开始对视力、健康投入更多的关注和对高清晰图像孜孜不倦地追求,加之17英寸以上显示器性能起点本身就比较高,现在的17英寸及其以上的大屏幕显示器基本上都能生成优质的图像,足以胜任大多数日常事务和娱乐,并能满足辐射、节电、环保等各方面的世界标准。有些显示器已通过了TCO系列标准认证,几种最新机型甚至满足了TCO'99极其严格的要求。

同时,19英寸显示器也开始崭露头角,并随着17英寸显示器价格的降低而下降。由于大多数使用者的电脑并不单纯应用在游戏、看影碟等家庭娱乐上,在进行一般的文字处理、软件开发等贴近屏幕的工作时,过大的显示器会使人不适应,并加速眼部、颈部的疲劳程度。因此,除了进行图形图像、CAD和CAM等设计工作的人之外,其他人并不需要太大的显示器。一般来说,17至19英寸就足够了。这正是为什么大多数显示器生产厂商都把20英寸以上的产品定位为高级应用领域显示器,而让17和19英寸显示器大幅降价以主推到家用及商用领域的原因。从现在开始到2000年的这段时间,17和19英寸显示器将得到更迅猛发展,尤其是17英寸显示器,很快将全面走入家庭。

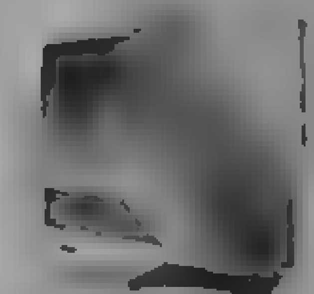
2.节省你的空间

如果你的桌面放着一台电脑,那么显示器很有可能占去一半空间,加上机箱、键盘、鼠标、MODEM、音箱和电话机……,或许还有打印机、扫描仪等设备,狭小的空间甚至容不下你的手去挪动鼠标!如果要开展电脑"减肥运动",首先就要拿显示器开刀。标准显示器的显像管,要求电子束从一侧偏向另一侧的角度不能大于90度,这使得显示器的厚度至少要与屏幕的对角线一样长,对于17英寸或更大的显示器来说,更大的可视面积就意味着更厚的机身和更大的体积,桌面空间狭小的使用者会觉得这是一个难题。

显示器减肥的一个方法,就是采用短型映像管(Short Depth)。它的核心在于"广角偏转线圈"技术,它能令电子束最大角度达到100度或更大一点。这样在较近距离内就可以实现电子束的完全覆盖,从而缩短显像管以至机身的厚度。这种方法能把显示器厚度减小大约两英寸,即19英寸显示器占用的桌面空间同一般17英寸接近,而17英寸占用面积与15英寸一样。新一代显像管使屏幕在亮度、对比度和聚焦方面比以前都有进步,观赏起来也更加舒适——虽然在点距上有细微的差距,但一般肉眼不会察觉到。

还有一种办法是采用短颈显像管。在显像管电子枪末端使用更小部件来取代原有部件,能使显示器减小大约一英寸厚度,"减肥"效果也十分明显。

现在市面上已经出现了不少短管显示器,如:



(图-01:松下PanaSync SL70)



(图-02:松下PanaSync SL90)



(图-03:松下PanaSync Pro PL70i)

"松下电子"是短管显示器创始者。短型映像管采用的广角偏转线圈技术就是它研发的成果。目前市面上所见的早期短管显示器,都是采用松下制造的显像管。松下自己也有两款短管显示器产品PanaSync SL70(图-01)和SL90(图-02),分别是17英寸和19英寸。不久它还将有一款新短管显示器PanaSync/Pro PL70i出现,是SL70的加强型,性能更为出色(图-03)。

飞利浦109B和107B分别为19英寸及17英寸显示器,也采用广角偏转线圈技术。109B(图-04)最高分辨率1920×1440象素,水平点距0.22毫米,水平刷新频率30~95KHz;107B(图-05)最高分辨率1280×1024象素,水平点距0.22毫米,水平刷新频率30~86KHz。两者都具备USB接口,符合TCO'99标准。由于使用短管技术,加之对显示器内部进行了结构优化,19英寸显示器厚度看起来与15英寸差不多,而17英寸则看起来与14英寸显示器很相近。

ADI MicroScan G66是19英寸的短管显示器,同样采用广角偏转线圈技术,最高分辨率1600×1200象素,点距0.25毫米,水平刷新频率30~95KHz,垂直刷新频率50~160Hz。它采用Invar Sgadow Mask特种合金荫罩机壳,高温不变形,高级多层表面膜,防静电反光,内置高灵敏度麦克风,底座留有USB HUB插槽,可选购ADI UH-200/USB集线器,符合TCO'99标准。售价约为5500元人民币(图-06)。

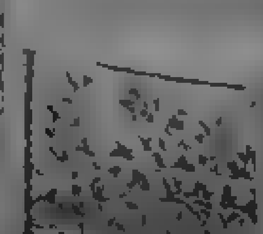
优派(ViewSonic)是采用短管显示器较早的另一著名厂家。现在它的显示器系列中已有3款短管显示器,分别是专业型的19英寸PS790(图-07)、17英寸PS775(图-08)和绘图型17英寸GS771(图-09)。这3款产品全部采用广角偏转线圈技术,其中GS771最高分辨率1280×1024象素,点距0.27毫米,水平刷新频率30~70KHz,垂直刷新频率50~180Hz,带宽108 MHz,;PS775的最高分辨率为1600×1280象素,点距0.25毫米,水平刷新频率30~96KHz,垂直刷新频率50~180Hz,带宽210 MHz。这两款17英寸显示器都使用超黑晶显像管,



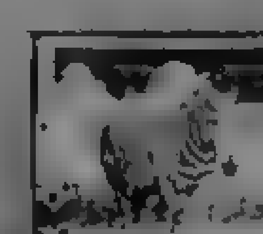
(图-08:优派PS775短管17英寸显示器)



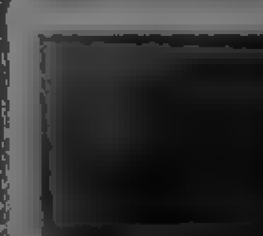
(图-09:优派GS771短管17英寸绘图显示器)



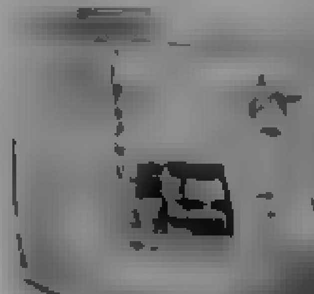
(图-10:CTX VL700SLT短管17英寸显示器)



(图-11:CTX VL710ST短管17英寸显示器)



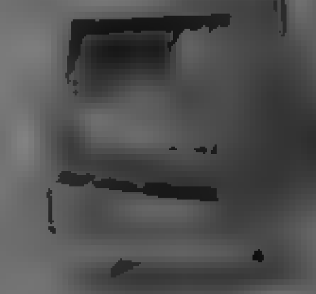
(图-12:CTX VL950ST短管19英寸显示器)



(图-04:飞利浦109B)



(图-05:飞利浦107B)



(图-06:ADI G66短管19英寸显示器)

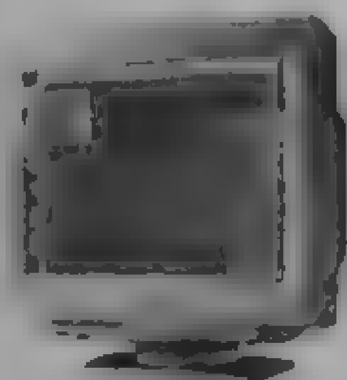


(图-07:优派PS790短管19英寸显示器)



(图-13:EIZO FX-D7短颈19英寸显示器)

ARAG 多层膜表面涂装技术，具备独特的 SuperClear 超亮丽显示和"OnView"、"ViewMatch"等功能，具备 USB 接口，符合 TCO'95 标准，厚度均接近 14 英寸显示器。PS790 性能与 PS775 一致，机身厚度则接近 15 英寸显示器。


(图－14：索尼 Shot－GDM 500PS 短管 21 英寸显示器)

中强电子(CTX)近来也顺应潮流推出了 3 款采用广角偏转线圈技术的显示器 VL700SLT(图－10)、VL710ST(图－11) 和 VL950ST(图－12)。VL700SLT 和 VL710ST 是 17 英寸产品，SLT 使用松下最早的短管显像管，ST 是它的改进型，采用 HITACHI(日立)最新短管显像管，显示画质有不小的提高。

使用短颈显像管技术的短管显示器也有几种，比如 CTX 的 17 英寸显示器 PL7＋和 EIZO 的 19 英寸显示器 EIZO－Nanao FlexScan FX－D7(图－13)。

掌握短管显示器技术的制造商还有著名的 SONY(索尼)。它近年新推出的 PS 系列都具有较短的机身，包括 17 和 19 英寸等型号，但 SONY 的该技术目前只应用在自家显示器上(图－14)。

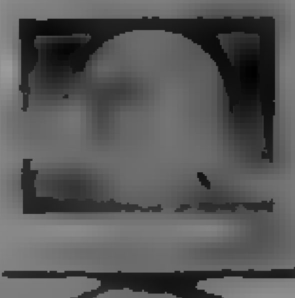
3. 直如尺，平如镜

传统 CRT 显示器的显像管发展，从球面到平面直角(FST)，再到以 SONY 特丽珑 (Trinitron) 和三菱钻石珑 (Diamondtron) 为代表的柱面显像管，曲面弧度已经越来越小。特丽珑显像管已实现了垂直方向的零弧度，算得上是一代比一代进步(图－15)。但上述这些显像管，依旧没有达到完全平面，因此显示的画面多少都会有一点变形和扭曲，依然不够令人满意。直到最近，一些崭新显示器的出现，使传统 CRT 显示器终于走上了纯平面道路。


(图－15：SONY 的特丽珑显像管已实现了垂直方向的零弧度)

我们先来看看这几款显示器吧：

松下公司最近在显示器新技术领域非常活跃，它在继率先推出短管显像管后，又领先业界研发出了纯平显像管。这一款 Panasonic PF70 显示器(图－16)，采用最新的纯平面栅状显像管，方方正正的屏幕上看不到任何扭曲。0.24 毫米的点距加上新型 AGRAS(防眩、防反射、防静电)涂层使得整个 17 英寸画面十分亮丽、清晰。它的最高分辨率为 1600×1280 象素，水平刷新 30～86KHz，垂直刷新 50～160Hz，带宽 135 MHz，在 1600×1280 象素的最高分辨率下，字符依旧非常清晰。工作在 CMYK 模式时，连 10% 的色彩都能如实反映出来，没有丝毫增艳和损失，难怪一经推出就轻易获得了 11 项国际大奖。其数字控制在去除波纹效果方面十分有效，带宽指数较高，会聚度和屏幕调节也很好，除了提供 15pin D－Sub 接口外，还提供专业 BNC 接口。但该显示器的缺点在于枕形失真无法消除，而且图像质量还不能算是最好的，对于经常处理图片高亮和阴影部分的使用者，该显示器依然不是最佳选择，请期待松下继续努力，给用户带来新的惊喜。


(图－16：松下 PF70 纯平 17 英寸显示器)

LG 电子前不久推出的"未来窗"78FT 显示器横扫所有媒体，现在早已成了热门话题(图－17)。由于松下 PF70 显示器在国内市场比较少见，所以 LG 随后推出的未来窗显示器在空前的广告宣传下，很快便广为人知了。"未来窗"78FT 的确是一款非常不错的高档显示器，外观大方，效果一流！它采用 LG 公司革命性"未来窗"——Flatron 显像管，该显像管的特点是使用了槽状荫罩，它结合了 SONY 特丽珑 (Trinitron) 栅状荫罩和传统点状荫罩的优点：纯平面两维伸展的槽状荫罩，比起传统点状荫罩来间隙更多，得到电子流通量更大，可以让更多的光线到达屏幕，从而获得更亮更清晰的画面；而槽状荫罩网面比起 SONY 特丽珑栅状荫罩来，在栅条中间又多了许多细小横格，这使得荫罩网面的受力及稳定情况更好，从而免除了使用 SONY 特丽珑显像管栅条结构为支撑网面而不得不添加的阻尼线。尽管这只是一种折中设计，但实际效果还不错。而纯平面技术的创新和双倍动态聚焦技术的应用，更使该显示器表现出色。78FT 的性能参数为：点距 0.24 毫米，最高分辨率为 1600×1280 象素，水平刷新频率 30～85KHz，垂直刷新频率 50～160Hz，带宽 110 MHz，符合 TCO'95 标准，同样提供了 15pin D－Sub 和专业 BNC 接口。总体来说，78FT 图象表现非常清晰，画面令人赏心悦目，操控也十分方便，缺点在于带宽不够大，只有 15 英寸显示器的水平，至于外观就要看个人所好了。LG 公司在"未来窗"78FT 后，又推出了最新改进型 795FT＋，并将作为其主推产品，性能参数增强不少，而零售价已经压到了

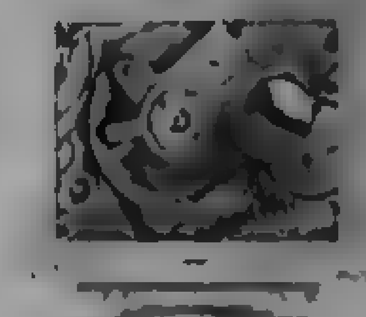

(图－17：LG 电子的未来窗 78FT 纯平 17 英寸显示器)

4000 元左右。

三星电子(SAMSUNG)最近也不失时机地推出了两款纯平面显示器 700IFT(图－18) 和 900IFT(图－19)。这两款分别为 17 和 19 英寸的显示器体现出了三星公司的实力，它们采用的显像管是三星新近研发的 IFT 丹娜 (DYNAFLAT) 显像管。所谓 IFT，即指 Infinite Flat Tube——真正平面显像管。丹娜 (DYNAFLAT) 显像管所采用的新技术使显示器屏幕表面达到完全平整，改善了传统屏幕失真及反光的现象，它还能提高45% 以上的对比度，增加 30% 以上的亮度，图像表现更细腻，色彩更锐利逼真而且层次分明。显示面大大减弱反光，不失真的色彩使用户的眼睛更轻松，即使长时间使用，也不容易感到疲劳。两款显示器除了显示面积不一样外，在性能参数上完全一致：点距 0.24 毫米，最高分辨率为 1600×1280 象素，在 1280×1024 象素的分辨率下能支持最高 89Hz 的刷新频率，水平刷新频率 30～96KHz，垂直刷新频率 50～160Hz，带宽 205 MHz，比起 LG"未来窗"78FT 的 110 MHz 要高多了，而且支持静态、动态聚焦，提供 USB 接口，同时提供 15pin D－Sub 和专业 BNC 接口。两款显示器还通过了最严格的 TCO'99 认证，控制方式采用三星独有的弹出式数控面板，具备多种调整功能。

(图－18：三星 700IFT 纯平 17 英寸显示器)


(图－19：三星 900IFT 纯平 19 英寸显示器)

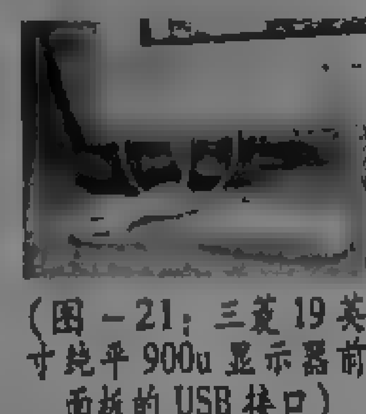

(图－20：索尼 GDM 纯平 F 系列显示器)

显示科技的翘楚——索尼和三菱公司也研发出各自的纯平面显像管，分别是 FD 特丽珑和钻石珑 NF(图－20)。紧随其后，美格(MAG)、优派、明基、ADI、CTX 中强、EIZO 和 Decaview 等厂商都推出了各自品牌的纯平面显示器。NEC 和日立也有同样的纯平面显示器产品出现。显示器生产商的行动说明了问题，相信在松下、LG、三星、索尼和三菱之后，显像管大厂如东芝和飞利浦等也将随后跟进，推出相应的纯平面产品。正如几年前平面直角(FST)取代球面显示器一样，IFT 纯平面产品必然将取代现在的平面直角显示器，这是传统 CRT 显示器发展的必然趋势。外面的电视广告正在打出康佳 100% 纯平面新一代彩电——镜面电视，这也许是巧合吧，但人们对完美显示技术的追求永远是孜孜不倦的。

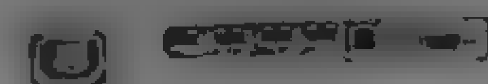
4. 新接口技术与认证标准

现在的显示器，除了显示质量提高外，在其它方面也做着各种改进与革新，因为一台完美的显示器，高性能参数固然好，但使用的便易性和对健康的影响程度也都是评判显示器的重要的方面。

在显示器易用性方面的变革，最显著的在于 USB 接口技术的采用。USB 接口技术虽然不是专为显示器开发出来的接口标准，但依然给包括显示器在内的电脑外部设备带来了极大的方便。这种由 COMPAQ、Digital、IBM、Intel、Microsoft、NEC 以及 Northern Telecom 等 7 家公司共同开发的外设接口技术，最终解决了串行设备和并行设备如何与计算机相连的争论，大大简化了计算机与外设的连接过程。USB 标准化的接口规范、方便的连接、更高的传输速率、对多设备的支持、真正的即插即用(热拔插)，完全符合理想的外设接入模式。5 米长的结点连接距离，可以让你把显示器摆在离机箱更远的合适地方，而对等时 (Isochronous) 传送模式的支持，尤其适合于多媒体数据实时处理，可保证图像数据的不间断显示，提高画面质量，确保实时播放。另外信号线条数减少为 4 条，可以使用细柔的轻便电缆和小巧的接口连接器，原来硬梆梆的显示器信号线和粗大麻烦的信号线接头也将被取而代之(图－21)。


(图－21：三菱 19 英寸纯平 900u 显示器前面板的 USB 接口)

大多数显示器厂商都看到了 USB 接口技术应用在显示器方面的好处，并在新型显示器产品内置了 USB 接口或预留了升级 USB 接口的余地(图－22)。有些厂商还随显示器提供了 USB HUB，包括上行、下行或二者皆有的 USB 接口通道，上行通道可接到机箱主板 USB 接口或另外的 USB HUB，下行通道可连接其它 USB 外设(图－23)。不少有眼光的厂商迅速生产出专门的 USB HUB 产品，让你可以连接更多的 USB HUB 以扩充 USB 接口的数量 (图－24)。


(图－22：LG 795FT＋后部的 USB 接口)

(图－23：iMAC 的 USB－HUB)

另一方面，随着人们对视力和健康投入更多的关注，对显示器的辐


(图－24:NEC的USB－HUB底座)

射、节电、环保等各方面的要求也越来越苛刻，这客观上带动了各种认证标准的发展。各种显示器认证标准的要求越来越严格。最初的低辐射标准有著名的MPRⅡ和TCO'92，其中MPRⅡ已经逐渐过时。由瑞典专家联盟(TCO)提出的TCO系列标准，不断扩充和改进，逐渐演变成现在通用的世界性标准，受到显示器生产厂商的广泛重视。事实上TCO系列标准不仅针对显示器，还包括对键盘、主机和便携机的要求。TCO'92包括电磁辐射、节电、防火和防电等几方面的标准；TCO'95则加入了对环境保护和人体工学的要求；TCO'99刚发布不久，提出了更严格、更全面的环境保护和舒适度等标准。通过TCO系列认证是有条件的，厂商为此要在每台显示器上多花出十几至几十美元，这样通过TCO认证的显示器每台要比同类没通过认证的贵上几百块人民币。通过TCO'95认证的显示器已经随处可见：飞利浦、明基和优派等多家公司的几种最新机型甚至满足了TCO'99的严苛要求。在这些认证标准的控制下，显示器对健康的负面影响会越来越小。

5. 替你关注你的健康

使用电脑不当有可能损害你的健康，这包括不正确的姿势、连续操作时间过长等许多因素，但更多的伤害则是来自显示器的辐射。如何减少辐射？前面刚提到的TCO系列标准，可以说是保护健康的标准，如此的高标准需要怎样达到，那是显示器制造厂商要去考虑的问题。长期以来，显示器制造商们一直在努力使显示器的辐射、静电等危害人体健康的因素降至最低水平，并且尝试了各种方法，但直到现在大多数显示器仍只是采用被动方法来进行防范，例如在屏幕上涂装特殊的防护层，对射线进行过滤……(图－25)。有没有更好的方法呢？

前不久，三星公司推出新概念显像管产品——健康型显像管(Fresh Bio)。这种历时两年、投资10亿韩元研制出来的新型显像管，既可以用在电脑显示器上，也可以用于电视机。创新的技术和设计使之成为第一种真正"绿色"的显像管产品。过去的显像管采用玻壳形成导电膜或使用逆脉冲电路方式来防止电磁波，这需要高昂的设备投资并增加生产工艺环节，由此使得整台显示器造价昂贵，显像管性能价格比始终不太理想。而由三星研制成功的Fresh Bio显像管，采用特殊关键工艺技术："堵源"式防电磁波设计、"中和"法防静电涂层和"仿气功"的远红外气场，既让显像管变得更绿色健康，又控制住显像管的总体造价。

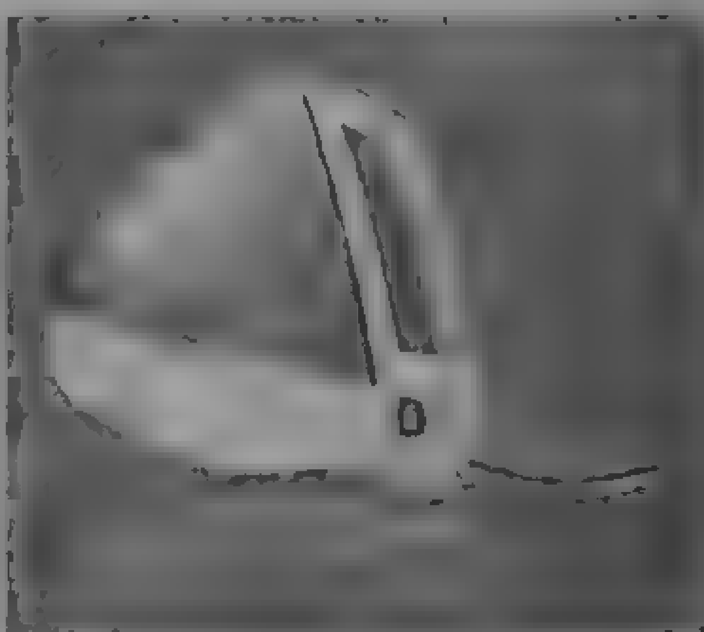
(图－25：显示器制造商一直在努力降低辐射对人体的危害)

具体地说，"堵源"式防电磁波设计是从显像管制造电磁波的源头——玻锥的偏转线圈入手，用特殊设计减少电磁波，从"源头"就堵住它的产生；"中和"法防静电涂层是把一种能同时产生红外线和阴离子的新型涂料Seramic涂在显像管上，中和因高压和高热产生的阳离子；"仿气功"远红外气场是一种创新设计，也是该显像管健康能效的关键，正是这种创新使Fresh Bio具备"主动"保护消费者健康的能力。除了前两项设计使显像管具有防电磁波和静电能力之外，远红外气场的"仿气功"能力更可以起到缓解使用者紧张情绪的功效，就象气功治疗一样——远红外气场对健康的好处是很明显的，这种设计的具体实现方法目前还是个工业秘密。

按照三星的计划表，现在生产厂房中，Fresh Bio显像管已经开始批量生产。要不了多久，我们就能用上这种崭新概念的健康型显示器了，而电脑的使用环境也将随之发生极大的改善！替你关注你的健康——这就是新一代显示器具备的新能力！

6. 还会是一成不变的外观吗？

苹果公司的iMAC电脑在业界刮起了一阵旋风(图－26)，并担负起了复兴苹果公司的重任。它奇迹般的成功让人不得不赞叹——消费者的接受度就是明证，而iMAC的风行无外乎是大胆应用创新的结果。除了用USB接口技术和FireWire火线技术(IEEE 1394)代替原有界面外，引领风潮的彩色半透明外壳设计是iMAC最吸引消费者购买欲的原因。


(图－26:苹果公司广受欢迎的iMAC电脑)

自从个人电脑诞生到现在，几十年来电脑的色彩一直都是灰白为主，不管是机箱、键盘还是显示器。而灰白色也成为高科技的象征，被美称为"科技色"。大方的灰白色并不是一无是处，但多少年来单调的一成不变，是你想要的吗？同样顽固的还有电脑外形：机箱方方正正，显示器也是老样子。我们渴望绚丽的色彩、渴望缤纷的变化！

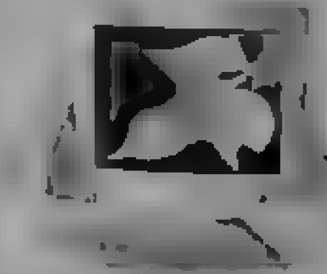
事实上，早在几年前，ACER就推出了Aspire系列电脑(图－27)，它流线型的机身设计、墨绿色的创新色彩征服了不少消费者。而IBM的Aptiva系列电脑，也采用了全黑色设计，显得高贵、典雅(图－28：IBM的Aptiva采用全黑色的时尚设计)，比起传统灰白色显然这些新颖的电脑更富于视觉活力。

(图－27:Acer的Aspire系列电脑曾在市场上有过短暂停留)

(图－28:IBM的Aptiva采用全黑色的时尚设计)

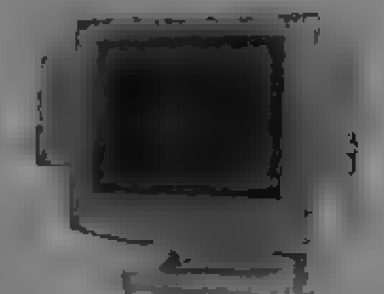
苹果公司iMAC的成功让PC阵营各大厂商感到颇为尴尬，面对此事他们只有三缄其口，但每一个PC厂商都在思考，也在行动。Intel针对iMAC推出了一种"概念"机型——外形象古代玛雅金字塔的Aztec机，还有很多厂商也都表示很快将会有更多的新奇产品出现。所有这些都标志着PC机的形象变革大潮就要到来！而显示器作为电脑心灵之窗，以及电脑最大也是份量最重的外设，走在这个大潮的最前端是毫不稀奇的事情。

先来看看ADI公司时髦的多媒体系列显示器DUO(图－29)。DUO系列显示器是ADI系列产品中的"前卫型"产品，以大胆、创新的设计著称。刚诞生没多久的DUOⅡ是由德国著名的VIA4工业设计公司设计，最大特色就是充满另类创意的未来感外形和独特的湖水蓝色。这款第二代DUO系列显示器大胆采用立体五角形设计风格，左右两边突出的是湖蓝色三角形立体声喇叭，底下是特殊的三角底座。17英寸的DUOⅡ采用蓝色星钻超黑平面直角显像管；最高分辨率为1280×1024象素，带宽108MHz，水平刷新频率30～69KHz，垂直刷新频率是50～160Hz；高阶多层膜抗静电表面涂装；内建高感度隐藏式麦克风、可以模拟环绕音场效果的喇叭，包括可调节环绕音场音效切换、静音切换、音质音色等音效调整键按钮的屏幕面板；包含USB接口和集线器，功能不可谓不全。你觉得它的样子可爱吗？与众不同的外形象一个脑袋大大的婴孩，那湖蓝色伸出的喇叭象两只小手，又似展开的双翼，站立式的底座设计宛如纤细的小脚，象充满灵气的小天使，不是吗？有它陪伴你工作、学习和娱乐，劳累之余看看它可爱的样子不也是一种享受吗？ 由于独特新颖的造型和完善的多媒体功能，所以该产品很受喜欢与众不同的新新族群或家庭应用者的欢迎(图－30)。


(图－29:ADI的DuoⅡ显得颇具装饰性)


(图－30：ADI DuoⅡ不仅有时尚的外观，性能也很不错)

飞利浦公司的新显示器产品107Sx，是该公司提供的新个性化选择。这种17英寸显示器属于飞利浦SOHO产品系列，它打破传统灰白色调框架，为小型/家庭办公环境提供水蓝色和金属银灰色两种独特颜色选择。107SX点距0.28mm，最高分辨率1280×1024象素，水平刷新频率30～70KHz，垂直刷新频率75Hz，通过了TCO'99认证，可保证满足安全、低辐射、环保和人体工程学要求。飞利浦公司专门为其准备了风格一致的选配件：两个与显示器颜色相同的可装卸多媒体音箱(2×2w)，以及一个USB集线器。音箱是两个标准的MMS100多媒体音箱，每声道输出功率为2w(RMS输出)，支持超重低音，效果浑厚圆润，可以方便地在107SX上拆装；可连接到个人电脑的USB集线器包括1个内设的上行端口和4个下行端口，可以实现与主机及USB外设产品的方便连接。很明显，飞利浦107SX提供基本且全面的功能，这与SOHO族定位是一致的(图－31)。


(图－31：飞利浦107SX特别针对SOHO族推出，适合小型家庭办公使用)

在产品形象和色彩方面最敢于创新的电脑公司，毫无疑问就是一直有着传奇色彩的苹果公司。在研发出iMAC后，苹果公司又推出了Power Macintosh G3，并推出新型显示器Apple Studio Display与之搭配。它延续iMAC圆滚滚的身躯和半透明外壳风格，17英寸的Apple Studio Display具有16英寸可视区域，采用索尼特丽珑显像管，点距0.25mm，最高分辨率为1600×1200象素，水平刷新频率是30～85KHz，垂直刷新频率是48～160Hz。屏幕表面经过高对比度、抗反光、防静电表层处理，具备不错的影像表现。而且该显示器内置苹果公司专利技术——Color Sync色彩管理，能够根据显示器老化和环境条件变化对色彩进行精确补偿和校准，为各种应用自动匹配最精确色彩。Apple Studio Display还提供丰富的控制功能，包括亮度、对比度、消磁设定，各位置、聚焦、旋转、几何调整，画面大小、水平波纹、色温控制等选项。它采用OSD屏幕显示方



(图－32:Apple Studio Display 是 iMAC 俘获用户的新利器)

式让使用者方便地设定。Apple Studio Display 还通过了严格的 TCO'99 认证，提供更多的安全健康保障。抢眼的半透明外壳及流线形设计的 Apple Studio Display 能同时使用在苹果机和 PC 机上，即使你是挑剔的用户，它也应该能满足你的需求了(图－32)。

未来的显示器，将更强调技术融于生活、产品贴近用户，厂商会提供各种风格独特、想象丰富的产品。这必将开创出一片崭新的市场，谁把握好商机，谁就是胜利者!

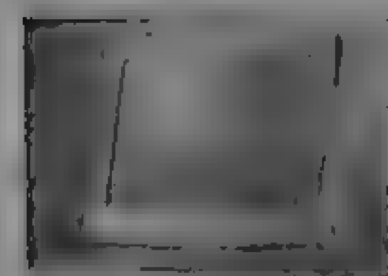
二．CRT 显示器发展小结

液晶显示器等其它显示器由于各种原因，在近期一段时间还无法进入普通消费者家庭——尽管它们将是技术发展的趋势。这给传统的 CRT 显示器留下了发展空间，一到两年之内，CRT 显示器仍将是主流的显示器产品。在不断发展的 DIY 领域，在开发新型显示器产品种类的时候，改进 CRT 显示器，让它更好，更完善是厂商的努力目标。

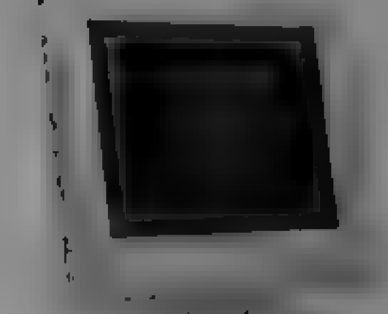
三．其他显示器的发展趋势

1. 液晶显示器的发展趋势

今后，液晶显示器将得到更大的发展，这是与它具有的优点分不开的。液晶显示器工作电压低、功耗小；没有丝毫辐射，对人体健康无损害；纯平面，无闪烁、无失真，用眼不会疲劳；可视面积大，又薄又轻，大量节省空间，适应更多的应用领域；抗干扰能力也比 CRT 显示器强得多(图－33)。以前诸如视角太小、亮度和对比度不够大等问题，随着技术不断提高，到现在最新的 TFT－LCD 显示器已经有了相当的进步，不会在制约液晶显示器的推广。目前限制液晶显示器普及的唯一原因，就是价格，昂贵的石英基板、不高的良品率使得液晶显示器的价格始终高高在上，到现在仍是 CRT 显示器的数倍。随着各方面技术的成熟，价格降到比 CRT 显示器略高时，液晶显示器才会真正开始普及。新近的低温多结晶 Si－TFT 技术和其他一些新手段，最终会在大规模生产下带来综合成本的降低，TFT－LCD 有望在 2000 年后占领 CRT 显示器 50% 以上的市场(图－34)。



(图－33:液晶显示器未来将大有作为)

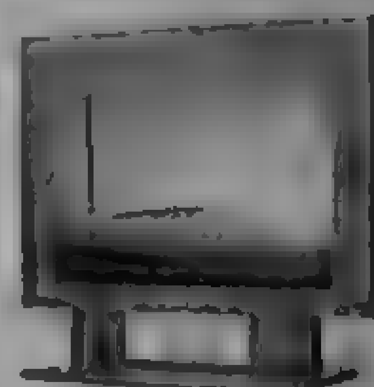


(图－34:液晶显示器有望在 2000 年后占领传统显示器一半以上的市场)

2. 场致显示器的发展趋势

未来的显示器中，除去液晶显示器外，最值得关注和看好的就是场致显示器，它具有许多比液晶显示器更出色的性能。无论从尺寸、响应时间和亮度等方面，场致显示器都更具优势，尽管该显示器技术目前还处于开发初期，不太完善，但最近从英国一些大学和公司实验室传来的消息表明，几种新技术例如微带场发射显示技术、薄膜型墨水沉积技术、环氧树脂发射体和非光刻微带发射技术等等将促进场致显示器量化生产的可能性。

很多人认为场致显示器将成为劲旅，LCD 地位最有力的挑战者恐怕非它莫属。让我们拭目以待吧!



(图－35：专家预测等离子显示器会逐渐成为市场新宠)

3. 等离子显示器的发展趋势

等离子显示器 (PDP) 也将是未来显示器产品的一支重要力量。目前全球许多厂商都在加紧研究开发 PDP 显示器，包括富士通、三菱、索尼、三星、LG 和 Acer 等。在 99 年亚太区资讯显示年会(ASD99)上，PDP 显示器与 LCD 显示器技术同时成为全场关注热点，专家预计未来几年内等离子显示器将逐渐成为市场新宠(图－35)。

虽然对 PDP 技术的研究已近 30 年，但从 95 年开始，才算正式步入商品化阶段，目前只能算是市场创造期，仍属于市场新兴产品。由于尚未投入量产，PDP 显示器价格相对较高，每英寸售价约在 300 美元左右，以 42 寸 PDP 显示器为例，售价高达 1.2 万美元，然而一经投放市场却立刻被抢购一空。去年 PDP 显示器全球销量超过 5 万台，主要销往美国和欧洲，合计市场规模为 5 亿美元，主要应用于机场、车站等公共场所的公共显示器。

专家对 PDP 显示器市场前景乐观，随着 PDP 面板制造水平提升及生产合格率不断提高，产品成本将大幅降低。据市场销售统计，如果 PDP 在未来降价 50% 以上，加上产品性能逐渐稳定，家用市场将迅速扩大。

四、投影机的发展趋势

据不完全统计，1997 年中国投影机销量为 7000 台，而到 1998 年销售量则超过 1.4 万台。虽然国内投影机市场年销售量只是美国市场的几个百分点，但增长速度已超过 100%，是任何一个国家和地区不可比拟的，中国市场具有巨大的潜力。

随着 0.9 英寸液晶板投入使用、DLP 技术的应用使投影机体积越来越小、光路设计改进和液晶板成品率日益提高。技术的日臻成熟使投影机性价比大大提高，原先十几万元的产品今天 6、7 万元就可以买到，而且性能更好。可以肯定地说，投影机将会被越来越多的行业、越来越多的人所认同和接受，它适用多元化：会议的电子简报、大型教室的教材播放、大众场的资讯布告栏和视听消费场所的电视墙等。由于体积小、亮度高、即插即用、不需校正等特色，它更理所当然地成为时下流行的"家庭影院"首选设备。

投影机技术在不断进步，现有许多产品性能已能让人满意，在许多场合和需求方向，它足以代替传统显示设备。现有的一些缺点，如分辨率、对比度和亮度还远未到完美地步，但这一切无法阻挡投影机的迅速发展，将来它将成为背投电视和等离子显示器的重要竞争对手。

V、总 结

科技的进步使我们能不断享受新成果带来的好处，显示设备会各方面的不断丰富、不断进步更令电脑玩家欣喜不已，让我们一起向前走，3 年后回头看看，也许会发生很多意想不到的变化，现在所描绘的一切，或许已成为现实，或许又已成为新技术的沉淀而沦为显示设备的新历史篇章，那么到时候再来一篇《显示窗口新话题》如何?

(完)

"硬件兵工厂"特约合作站：
飞翔鸟硬件资讯站授权转载 www.pcbirds.com

3dfx Voodoo5 样品预览

■编译/PCPOP.COM

虽然一直拖到了今年 3 月份才终于有 APG 总线的样品与玩家们见面，但是作为 3dfx 公司新产品：Voodoo4/Voodoo5 依然是自 Comdex99 秋季展以来最让人瞩目的产品之一。

3dfx 的新款芯片 VSA－100 的开发代号是 Napalm(凝固汽油弹)。它最显著的特色就是支持新加入的 T－Buffer 特效：数字影像效果、实时硬件全屏抗锯齿 (FSAA) 及 FXT1 纹理压缩。3dfx 已经和微软达成协议，将在下版 DirectX 中加入对 T－Buffer 的支持。如此一来，在非 Glide 的游戏中也可以实现数码电影特效(模糊动作、景深、柔和光影和抗失真等)了。

Voodoo3 是该公司最后一个"非可缩放体系" (Non－scaleable Architecture) 的产品。这意味着我们以后所看到的 3dfx 芯片都将具备"可缩放体系" (Scaleable Architecture) 特性，可以实现双芯片、4 芯片甚至 32 芯片的并行运算。

按照 3dfx 的计划，面向消费市场的 VSA－100 产品主要有 Voodoo4 4500、Voodoo5 5000、Voodoo5 5500 以及最高端的消费型号 Voodoo5 6000。

Voodoo4 系列只拥有一块 3dfx VSA－100 图形处理芯片。而 Voodoo5 系列的每片显卡上带有两个或 4 个 VSA－100 图形处理芯片。至于配备有 32 块 VSA－100 的 Quantum 3D Aalchemy 将不会出现在家用产品的行列。

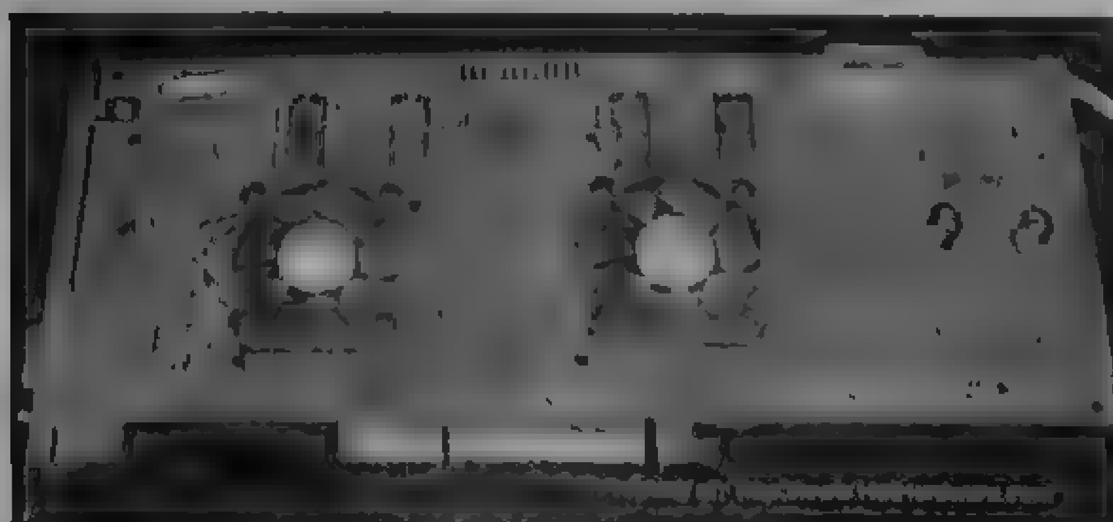
其中，采用两颗图形芯片设计，内建 64MB 的 SDRAM 内存 Voodoo5 5500 显卡将会率先在 6 月推出，售价约在 270 美元左右。

另外，内建 128MB 显存的更高阶 Voodoo5 6000 显卡，以及采用单颗 VSA－100 芯片设计、内建 32MB 显示显存的入门级 Voodoo4 4500 显示卡，也将随后在 6 月底或 7 月初时推出。

Voodoo 4 4500 及 Voodoo 5 5500 会同时推出 AGP 及 PCI 两种接口，不过高阶的 Voodoo5 6000 在性能因素考虑之下，将只推出 AGP 版本。

在未来的大半年中，V5 系列的 Voodoo5 5500 将是 3dfx 攻城拔寨的中坚力量，为什么这么说? 我们先来看看 V5 5500 的特性：

- 内建 128bit 2D/3D/视频加速器
- 667－733 百万像素/秒的填充速率
- 板载 64MB 的 SDRAM 显存
- 支持 32bit 颜色渲染深度
- 实时全屏硬件抗锯齿
- T－Buffer 数码电影效果
- 纹理压缩支持：3dfx FXT1 以及 DirectX Texture Compression(DXTC 纹理压缩)
- 最大纹理分辨率：2048×2048 象素
- 具备完全边带寻址支持的 AGP 加速
- 350MHZ 的 RAMDAC
- 驱动程序支持：Windows 95/98/NT 4
- 支持所有为 3dfx Voodoo3 开发的现有软件。



目前展示出来的 Voodoo5 5500 AGP 样品足以让任何人吃惊，它的外形长度令没有心理准备的朋友感到意外！正如你从文章的配图看到的那样，这的确是一块硕大的显示卡。V5 5500 的显存采用现代(Hyundai)出品的 SDRAM，一共 8 颗，每一颗的容量是 8MB。同稍早时的 PCI 版本样品不同，这块 AGP 样品采用了 150MHz 的内核时钟速率(而 PCI 样品采用的则是 100MHz 的内核时钟速度)。根据 3dfx 以往的产品策略，我们就可以猜想到，这块样品的内存速率极有可能也是 150MHz。如此一来，这个 150/150MHz 的搭配已经非常接近于当初 3dfx 宣称的成品速率(166/166MHz～183/183MHz)。值得留意的是，这款样品卡上方有一个 4Pin 的外部电源接口，这是由于 V5 5500 需要的电量高达 24w，单纯靠 AGP 是无法负荷的——它必须从其它地方获取电力，而机箱电源看起来是一个不错的选择。至于 V5 系列最高档的产品 V5 6000 甚至需要 40w 以上的电量供应，因此 V5 6000 还将需要一个外部电源。使用附加电源接口还算不上什么大的麻烦——至多每个月多交 10 块钱的电费——V5 5500 最大的麻烦应该是它的外形尺寸。任何想购买 Voodoo5 的玩家都应该考虑你的机箱空间及内部构造，免得到时候有了卡却插不下去。

VSA－100 这款芯片，和 3dfx 以前的产品比，性能有了不小的提高。

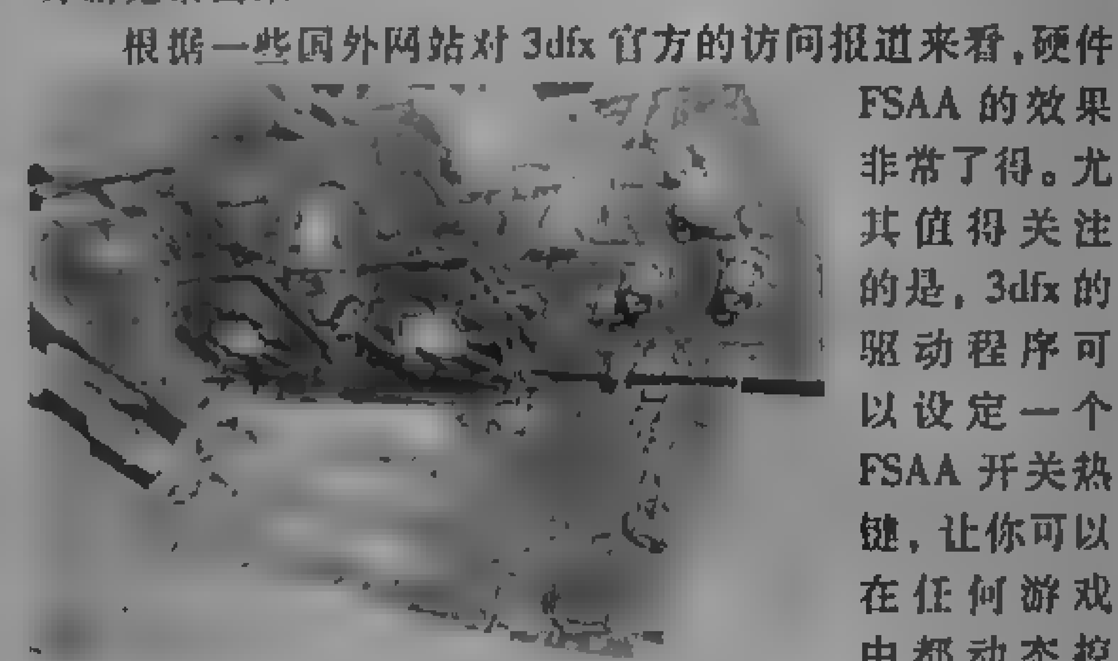
- 1～32 颗芯片的 SLI 工作模式
- 每秒 333M 纹理元素到最高 3 千 M 像素每秒的填充率
- 单芯片支持 4～64MB 的显存
- 32bit 的 RBGA 支持
- 24bit Z－Buffer 加 8－bit 模板缓冲
- 2048×2048 象素的纹理支持
- 新的颜色以及纹理结合模式(Combine Modes)
- 专有的单过程、单周期多重纹理贴图
- 继续现有的 Palletized 方式(即 8bit 调色板模式)纹理支持
- 硬件 DVD 支持
- 完全 128bit 的 2D 以及视频引擎
- 14 百万只晶体管
- 采用 0.25 微米 6 层金属连接制造，按照 3dfx 的说法，它们未来的产品中将使用 0.18 微米工艺，但没有表明 VSA－100 是否有采用 0.18 微米。
- 支持所有主要的 3DAPI(比如：Glide、OpenGL 和 D3D)
- 高度的软件兼容能力
- 在高分辨下也可以实现每秒 60 帧以上的速率
- 为所有主要处理器优化设计

看起来不错。正如上面罗列的那样，相对于 Voodoo3 来说，VSA－100 的特性的确让人感到印象深刻。3dfx 已经听从了大多数 Voodoo3 用户的意见，加入了 32 位色深渲染和材质、单电路板 SLI 模式以及大纹理支持。

全屏抗锯齿(FSAA)特性要特别提一下。相信一些玩家已经注意到不久前的 nVIDIA 雷管 5.13 版驱动程序。它提供了基于软件的 FSAA 支持，根据实际测试，当这个软件 FSAA 开启后，游戏性能受到了巨大的影响，即使是 GeForce 256 也不例外。大多数系统都会由于此功能的打开使游戏效能大幅度下降。

3dfx 解决此问题的方法就是将 FSAA 交给到硬件来完成。Anti－Aliasing 中的 Aliasing 其实是由于源影像取样不足(Under－Sampling)而造成的，一般指边缘锯齿(Jagged Edges)以及像素溢出，这种现象在今天所有游戏中都可以明显觉察出来。

根据一些国外网站对 3dfx 官方的访问报道来看，硬件 FSAA 的效果非常了得。尤其值得关注的是，3dfx 的驱动程序可以设定一个 FSAA 开关热键，让你可以在任何游戏中都动态控制 FSAA 的开关。如此一来，你就可以在低分辨率下感受 FSAA 所带来的诱人魅力，在高分辨率下保持更好的执行效率。至于那些什么 2×、4×……取样我就不详尽讲述了，只简单地说，2× 就是对画面渲染两次，4× 就是 4 次。毫无疑问，4× 的 FSAA 效果当然要比 2× 好，不过造成的性能损失也将是 2× 的两倍。



按照 Anand Tech 的大致说法，打开不同 FSAA 模式后所造成的影响大致如下：

1. 使用两次取样：667～733MP/s 的填充速率会下降为 333～366 MP/s，依然会有少许锯齿。此时整体性能两倍于 Voodoo3 3500。

2. 使用 4 次取样：667～733MP/s 的填充速率会下降为 166～183 MP/s，相当于 Voodoo3 3500 的效能。

写作本文时，V5 的实际产品没能拿到手，而网上以及其它媒体关于 V5 的预览性文章也比较多，所以预览就此打住。待我们拿到实际产品后，再给大家做出详尽准确分析。



本栏目特约合作站：最棒男孩 http://www.pcpop.com/特约供稿

Netscape 6 预览版

■文/Nowhere

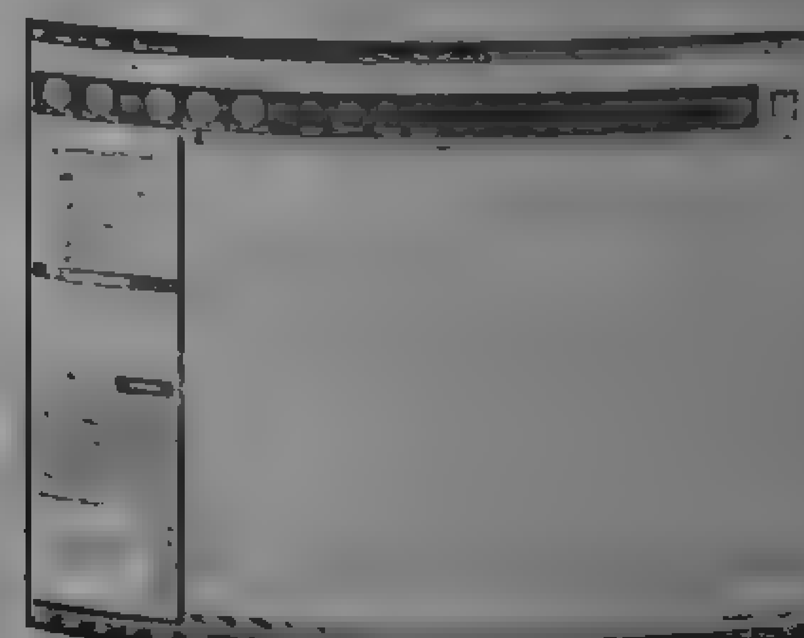
4 月 6 日网景发布 Netscape 6 PR1 版，笔者以第一时间从 Netscape 的 FTP 服务器上下载了它。现在国内各大下载站早也有了相应链接或本地下载。

Netscape 6 预览版有两个下载版本，其中一个只有几百 KB，是一个客户端安装代理，安装时还需到 Netcenter 下载具体文件；另一个则是完整安装包，共 16MB(并不是早先传说的 5.5MB)。

请注意，这个预览版是 6 而非原来大家料想的 5.0。5.0 以前的网景浏览器都基于古老的 Mozilla 引擎(微软的 IE 也基于这一引擎)。而网景在公开 5.0 源代码后就着手开发新一代的浏览器引擎——号称更小、更快、支持完整 Web 标准、并且公开源代码的 GECKO。Netscape 6 就是基于这一新引擎的第一个浏览器。故此将版本号越过 5.0 而直达 6.0。

当然并不是新的东西就一定好，一切需要实际使用来评价。

的确，Netscape 6 很小，虽然整个软件包的体积与原来的 Netscape Communicator 持平，但浏览器本身只有 5.44MB。比 Netscape Navigator 4.08 约 10MB 的体积小了近一半，比起 IE 只安装浏览器不带任何附件时的20余 MB 更是显得苗条。在这么小的体积中，Netscape 6提供了与 IE 相差无几的浏览功能。其中包括新一代Web 标准(DHTML、CSS、COM1 和 JAVA 等)以及多语言支持。就整个软件包来看，Netscape 6 甚至提供了比 IE 更多的功能，它同样拥有邮件和新闻组客户端软件。除此之外，它还有 AOL 类似于 ICQ 的即时联络软件 Instant Messenger 以及流行的 IP 电话软件 Net2Phone。缺乏的只是网络会议和网页编写功能。还有一点 Netscape 6 与 IE 一样，那就是不提供标准的 Windows 卸载功能。但是用第三方卸载软件(如 Norton CleanSweep)可以完成反安装的要求。



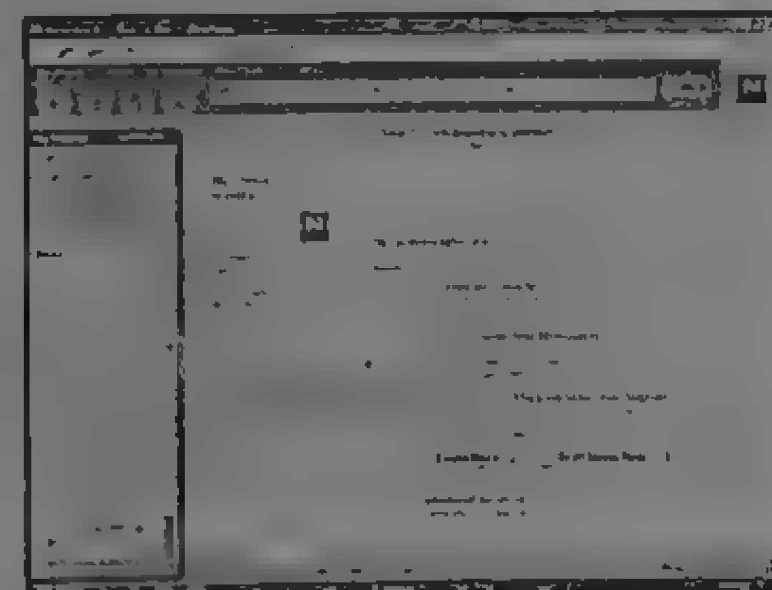
—— 现在来看看 Netscape 6 都有什么新特性 ——

■ 全新外观

据 Netscape 的说法，Netscape 6 的界面也是由 GECKO 引擎生成的。笔者不懂编程，搞不清楚这样做有什么好处。Netscape6 与 Windows 标准窗口几乎完全不同的界面确实让人耳目一新。另外，Netscape 6 将是一个可完全更换皮肤的软件，其主页会发布新的外观。

■ 界面安排

因为是全新外观，其界面安排多少让人有些不习惯。Netscape 6 只提供 4 个功能按钮，[前一页]、[后一页]、[刷新]和[停止]。其余功能需要到菜单中去寻找。这 4 个按钮每一个都做得很大，而且不能自定义大小和位置。Netscape 声称这样便于辨识和点击。但象笔者这样习惯于把工具栏拖来拖去以使浏览空间尽可能大的用户来说，如此巨大的按钮完全是浪费空间。同样，笔者还认为像 IE 那样让使用者自定义导航工具栏是更聪明的做法。Personal Toolbar 被缩成很小一条放在 4 个大按钮上方。最下方除了状态条，还有一个组件和服务工具栏，可以通过它访问其它组件和网景提供的各种服务。界面上最大的改变，是增加了 Sidebar，这招似乎是跟 IE 的“频道”学习，不过其中不光有站点，还有一些功能和服务，也可以自定义。在 800×600 象素分辨率下，它大概占用整个界面约 1/3 的面积。如果你的显示器在 17 寸以上，可以考虑时常保留它。



■ 新一代 Web 标准支持

前面说了，Netscape 支持新一代 HTML4.0 标准，包括 DHTML、CSS、COM1 和 JAVA 等等。对于这些标准的具体内容如何，咱们不必知道，需要知道的是，这一次 Netscape 6

在浏览效果上终于与IE差不多了。以往很多为IE优化的站点用Netscape看起来会很难看（或有些内容干脆就不能显示）。现在Netscape的浏览结果与IE几乎一模一样。但Netscape目前只支持CSS 1.0版本。而IE5支持CSS 2.0版本。网景解释说这是因为CSS 2.0还不是一个稳定规范，为稳定性考虑他们不得不放弃。不过现在大多数网站可不管稳不稳定，大都喜欢采用最新标准编制网页（国内好追风的网站尤其如此）。笔者认为，网景在这方面的保守可能不是个好兆头。

■ 多语言支持

与IE需要添加外挂语言包的笨办法不同，Netscape 6在不到6MB的体积里提供对几乎所有内码的支持。其中当然包括简/繁体中文，日文和韩文这些双字节内码。而且字体也还算好看。不过它不提供对全角符号的支持，所有的全角符号以方框“□”代替。

■ 优秀的跨平台特性

据说Netscape 6的内部代码是跨平台通用的，可以几乎不加修改就运行于Windows、MAC、Unix以及其它各类平台上。对于那些经常要在各种操作系统间换来换去的人，使用Netscape 6可以不用重新学习，但对于只用Win9x的普通用户来说，强调跨平台特性没什么意义。

■ 其它细节改进

邮件程序现在支持多帐号。书签管理更方便快捷。128位的加密更为安全。网页即时翻译功能（利用第三方提供的服务，用处实在不大）等等。

实际使用看，Netscape 6确实要比IE稍快，但如果不是刻意比较，不会有明显感觉。而且Netscape 6比IE更稳定（虽然是预览版），在打开多个Netscape的情况下，其中一个窗口出错将仅关闭此窗口，而不是像IE，时常会因为单一窗口的问题而把所有窗口都关闭。但必须要指出的是，Netscape 6在安装后第一次启动时要运行一个Activation模块，要求使用者在Netcenter上注册。如果不注册，Netscape 6以后每次启动都会先运行它，然后约30秒后主窗口才会出现——这种强制手段很招人厌恶。希望正式版发布时能将这个模块去掉，或采用更恰当的办法。



从专业人员的角度来看，Netscape 6确实是全新一代的浏览器。更小、更快、更稳定，还有优异的跨平台特性。但对于使用Win9x的普通玩家来说，他不会感觉Netscape 6比IE有什么明显优越之处——除了体积。而且IE是与操作系统集成的，除非比IE优秀很多，否则大多数人不会去安装另一个浏览器。因此笔者觉得，Netscape若想挽回失地，应该在单窗口多页面浏览、与资源管理器高度集成等不难实现却更为普通用户欢迎的特性上下点功夫。

最新模拟器快报

■文/Monster

这次我们换换口味，来讲讲日本X68000电脑模拟器。

X68000是90年代初日本流行的家用电脑。它主要由SHARP（夏普）开发，曾经得到各大软件厂商（最主要还是游戏厂商）的支持，包括CAPCOM、NAMCO和KONAMI等等。这种电脑与IBM兼容机在使用上没有什么太大差别，但是其销售却仅局限在日本国内，这点与美国的Amiga电脑非常相似，后者也是在特定区域内销售。

到目前为止，能够模拟X68000硬件的模拟器不下5种，但效果最好的自然要数日本程序员Yamama的Ex 68了。原来出于对版权的保护，Yamama要求每个使用Ex 68模拟器的用户都要拥有一台真正的X68000电脑。问题是“如果我有X68000那还用模拟器干嘛？”——不少朋友一定会这么想。其实Ex 68很早就能完整模拟X68000，但由于Yamama的版权意识比较强，他不希望随便散布厂商拥有著作权的系统ROM和操作系统，所以只让X68000用户使用模拟器。但就在不久前，SHARP宣布无偿公布X68000电脑的系统ROM（包括系统BIOS和图形ROM）、Human 68k OS和SX Windows 3.1（操作系统）。这样一来，所有的模拟器玩家都可以合法使用Ex 68来玩X68000电脑了！

这个消息刚发布不到一天，Yamama就在他的站点上面发布了去除保护的Ex 68新版本；而另外一个X68000模拟器：Win68k也在当天发布了一个经过极大改进的新版本。令喜欢X68000电脑的玩家真是兴奋到了极点，现在他们可以玩到很多以前梦寐以求的游戏了！

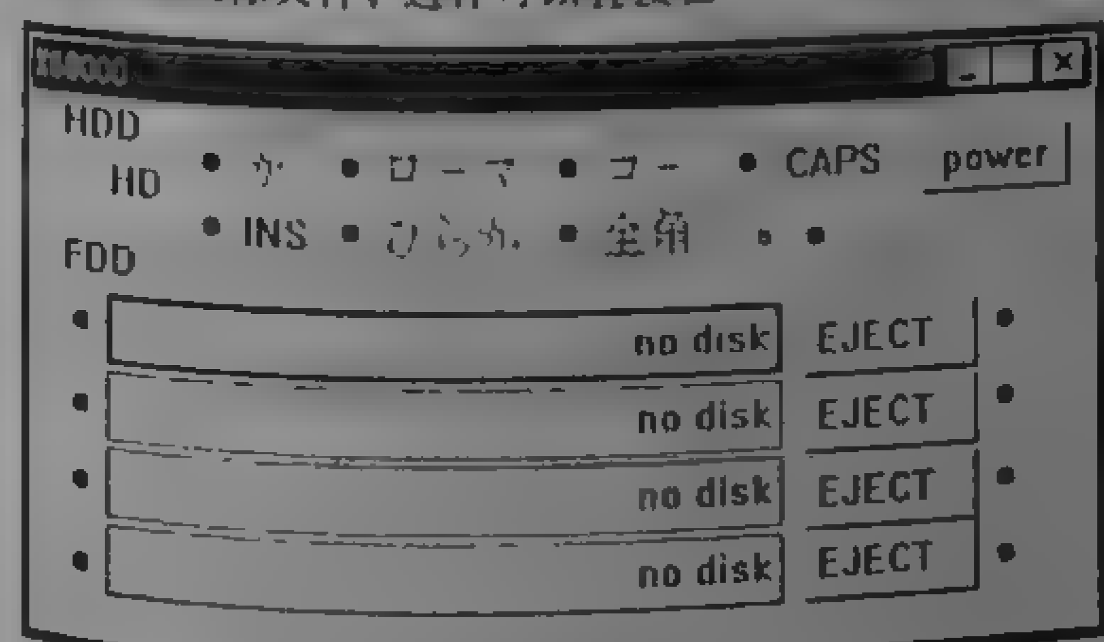
CAPCOM的《Final Fight》是家用游戏移植版最成功的作品，无论音乐，效果等等，都可以和街机媲美；NAMCO的《Pacmania》是欧美玩家相当期待的游戏；而国内玩家最喜欢的游戏自然要数KONAMI的《恶魔城Dracula》X68000版了！这个游戏完全原创，在其他机种上没有任何移植，人物与《恶魔城》街机版一样，而整体感觉就是经过极大强化的任天堂《恶魔城》I代，相当出色！此外，还有非常著名的射击游戏《棉花小魔女》、《沙罗曼蛇》、《R-Type》和《罗德岛战记》等等太多的经典游戏……其中很多在FC等老机种上都有过移植版，但是效果和X68000版相比差的可就太远了……

OK，说了那么一大堆好处，如何在PC上使用呢？确实，因为Ex 68是一个日文软件，使用起来比较困难。

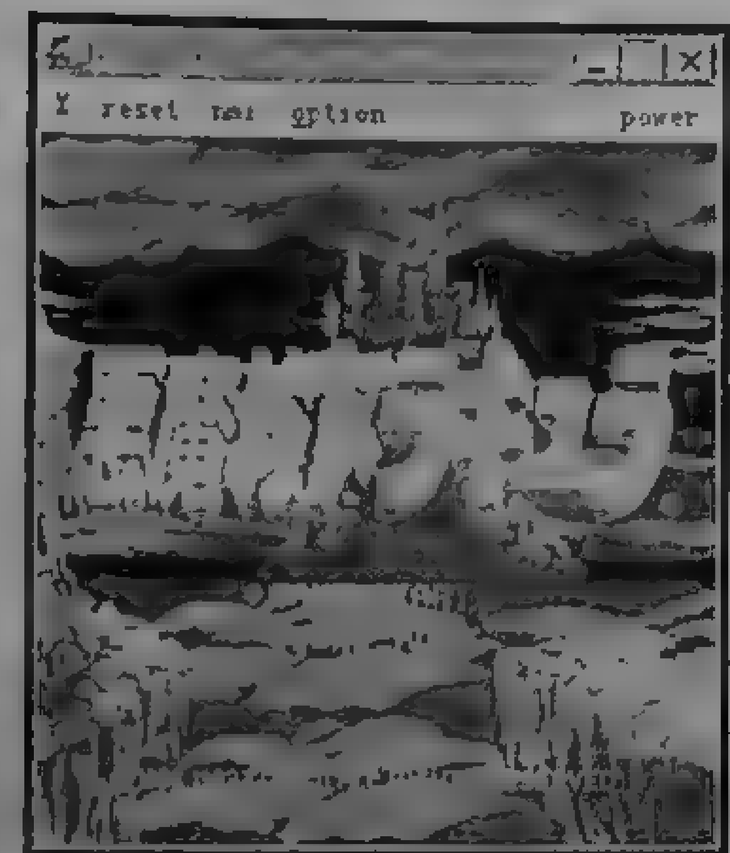
首先，我们建议的Ex 68运行环境为Windows 98和Windows 2000，然后为IE添加日文语言包。这样您就可以在运行的时候看到正确文字（好像没什么用？但是Better than nothing）。然后到Yamama的站点上下载Ex 68的最新版本，接着到他的[無償公開ソフトの転載]栏目里面下载运行所需要的BIOS（当然前面还有一个下载许可，点[同意します]进入）。下载最后一个“X68000EXPERT IPL-ROM”（其他的都是操作系统，如果有兴趣也可以下载回来试试）。现在就可以解压缩，运行Ex 68需要的文件列表是：

* Ex 68.exe（废话！）
* At2x.key（游戏程序的按键模拟）
* X68Sound.dll（负责音频，在主程序压缩包中的X68Sound.zip中另外一个带lite的dll，那是简化版本）
* iplrom.dat（系统BIOS）
* cgrom.dat（图形ROM）
* 一个能够启动的软盘或者硬盘文件

现在网上很多人已经将X68000的游戏作成可引导软盘或硬盘映像文件，这样可以直接在Ex 68中使用（注意这里的概念：“映像文件”是指用原来DOS下HD Copy一类软件生成的文件，在使用Ex 68的时候是不需要使用你机器上的软盘驱动器的，因为Ex 68可以完全模拟X68000电脑的所有硬件）。Ex 68能够识别以.xdf、.dim、.2hd、.dup为后缀的软盘映像和.hdf结尾的硬盘映像。运行Ex 68.exe之后，从主窗口里面点击[FDD]栏中的[no disk]，选择软盘映像（图-01）。Ex 68支持4软驱，所以可以一次装入一套4张软盘的游戏。如果有硬盘映像，只要将这个文件改名成Hd0.hdf放在Ex 68目录中就可以了，不需要任何额外的操作。



（图-01）



（图-02）

至于真正使用，其实没有什么好说的，跟玩DOS游戏没区别，熟悉DOS的朋友都能够应付。剩下的就是主程序使用。在Ex 68的模拟窗口中有5个菜单（图-02）：

[X]里面的[AC Plug]同“Power”是一个意思，就是拔电源插销……（有这么关机的吗？！）；

[reset]是复位；

[nmi]是非可屏蔽中断，计算机必需响应的中断指令，在程序死机的时候使用，按[A]键就可以退出已经陷入死循环的程序；

[option]似乎Ex 68的设置。出于篇幅限制，我们不可能讲解所有项目，重点讲一下常用。

——画面：经常更改的是[画面のサイズ設定]中的[拡大無し]（不放大）和[全画面大]（放大至全屏）；

——[サウンド]（声音）：推荐使用[X68SOUND エミュレータ]（X68声音模拟）；

——[STICK]（手柄）：可以根据自己手柄特点选择，[使用しない]是“不使用”的意思；

——[マウス/キーボード]（鼠标和键盘）：建议使用默认值；

——[その他]（其他）：建议全部选中；

关于Ex 68的使用就先介绍到这里，如果你还有什么问题不清楚，可以到我们的X-Ray Message Board讨论区来交流：http://thexray.yeah.net。

作者联系地址：http://thexray.yeah.net

本栏编辑/Chance



金山单词通 2000

——最酷的背单词体验

■文/鹏毅

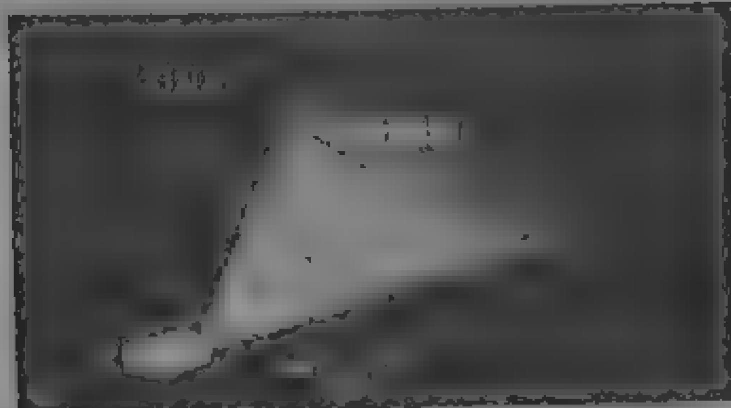
毋庸置疑，近年来英语热有日渐升温之势，尤其是随着中国加入 WTO 的临近，对外经贸往来、文化交往越来越频繁，学好英语就更加显得迫在眉睫。掌握英语需要突破的第一个难关就是充足的词汇量，但提起背单词，我们几乎都有着类似的苦恼经历——背过就忘，没有效率；机械的充当背单词工具，毫无乐趣；为背单词制订了许多计划，但总是难以实现，缺乏计划性。

前几天买了套《金山单词通 2000》(唔，很便宜，又是 20 多元钱!)，用过之后感觉这套软件对我快速扩大词汇量真的很有帮助，这里介绍推荐给你。

《金山单词通 2000》不仅具备其他英语学习软件的基本特点，比如多媒体互动式教学和大容量的多级词库等，而且提供了更丰富的记忆方法，这是使我受益最深的地方。比方说，它营造的幻灯室式学习环境，的确是独创性的，而且效果很好，至少能让你在背单词时精神放松些，别先被自己的紧张搞垮了情绪。

在这种学习环境中，伴随着清晰标准的美语朗读，单词一个接一个出现，这样浏览一遍，我觉得记忆效率明显得提高。同时在幻灯室里还可以进行听写练习，而且只有全部单词都写对，这一课学习才算大功告成。

单词地图是《金山单词通 2000》的另一特色。它能够把已学单词中有相互关联的连接到一起，形成网络化



树状结构，这样一来，你记住的就不再是一个个孤立词汇，而是一组词——这有助于我们实现词汇量的系统化。再如，当你学习单词的时候，可以单击主界面下方的[波形复读]按钮，通过麦克风输入自己发音。这时屏幕左上角会出现标准发音与你发音的波形对比图，你可以据此调整发音。这种学习方式不仅可以在背单词的同时实现练听力、学发音，而且用这种方法背单词给练习者留下的印象非常深刻。

在整个学习过程中，都有美妙的背景音乐萦绕耳际，曲曲皆为巴赫、维瓦尔第等大师的经典。据说有关心理学研究表明，这种背景音乐叫“巴洛克”音乐，能够有效增进记忆力(不知真的假的)。当然，你也可以选择禁用背景音乐，但是我没这样做，因为在这么美妙的音乐伴随下，背单词确实感觉不那么枯燥了。

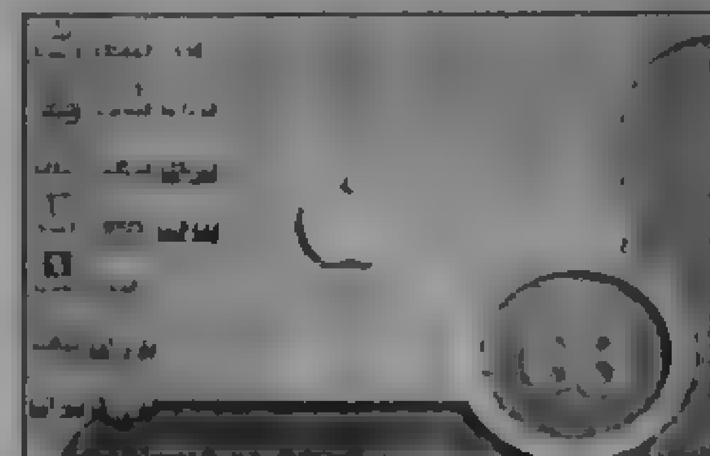
此外，每当进入屏幕保护状态时，你会发现，许多单词如同羽毛般从屏幕上方飘落下来，落到最下面时，单词变成了中文解释。即便是这么短的一段空隙，你都可以见缝插针地复习词汇。

除了提供上述幻灯记忆法、波形复读记忆法等多种记忆方法之外，《金山单词通 2000》还有许多非常实用的特点。

首先，金山单词通 2000 在计划学习管理上有独到之处。人们在背单词时，一般都会制定一个学习计划，但是几乎所有的人都有一种感觉：订计划容易，落实困难。几乎所有背单词软件都有计划功能，但是自动生成的学习计划，执行结果如何很难保障。《金山单词通 2000》为了解决这种“人类共有的惰性”，在计划学习管理上也下了一翻功夫——强制性学习功能。如果你没有完成当前课程学习就退出，那么下次进入，你必须重新学习一遍，才允许开启下一课内容。

其次，提供最新的模拟机考功能。GRE 和 GMAT 等考试已经正式采取机考形式，托福考试也将在 2002 年实行机考。《金山单词通 2000》提供了上述 3 种考试的仿真模拟测试，这样，当你走进考场时，心理上肯定会踏实许多。

再比如，几乎每一款背单词软件都提供了一些小游戏，《金山单词通 2000》在这个极普通的功能中，也有所突破。可以把游戏内容设定为课程所



要学习的单词，玩完游戏也就学完了一课的新单词。

最后，不那么实用，但也很重要的一点，《金山单词通 2000》的程序界面设计非常美观，采用非标准窗口形式，很恬静而漂亮。全部界面采取“类超文本”的浏览方式，也就是说增加类似 IE 浏览器的[前进]、[后退]按钮，这样查找、索引起来就会容易得多。它的查询功能非常方便，在例句或关联词中遇到不认识的单词，只要单击“查询”按钮，然后输入要查找的单词，再单击[GO]按钮，就可以非常方便地找到该词所在页码。

《金山单词通 2000》是同类软件中最新上市、功能最新颖、也是能带给我最酷的背单词体验的一款软件。更何况价格也很便宜，你说呢?

酷酷软件店

——好用的文本编辑器

■文/黄磊

Windows 自带的“记事本”很不起眼，但它却是我们最常用的软件之一。编辑部的几位编辑更有不嫌其小的，让它担负起了每月编稿的重任。然而“记事本”的功能确实太弱了：它不支持大于 64KB 的文件，不能同时编辑多个文件，对某些特定格式文本(如 HTML 源码)等没有任何语法显示支持，它甚至不支持 Win9x 系列的通用热键——全选[Ctrl]+[A]。很多软件爱好者和开发商都注意到了“记事本”的种种缺陷，推出了不少它的替代品。既然不少，选择起来自然不容易。下面的这几个，是当今最流行、最好用的“记事本”替代软件。

Ultra Edit

软件类型:共享软件
文件大小:1.19MB
最新版本:7.10
出品公司:IDM Computer Solution
(http://www.idmcomp.com)
下载地址:http://www.win2000.com.cn/down/uedit32.zip

最流行的文本编辑器。除没有排版功能外，其它功能之强大(如宏、模板和打印预览等)足以媲美“Word97”。它最先使用的书签式多文件同屏编辑方式现在已渐成流行，大有取代 Word 经典的 MDI 窗口的趋势。

在文件语法显示支持上，支持 HTML、C/C++、JAVA 和 Perl 等的语法分色显示，编辑这类文件时会方便不少。查找和替换是 Ultra Edit 的强项，它能在多个文件中查找并替换特定字符，而且速度和准确度目前还无人能及。当然，打开大于 64KB 的文本自然是小事一桩。它还内置 FTP 功能，编辑好的文件可即刻上传至服服器。另外，Ultra Edit 的 16 进制编辑功能十分强大，有 Windows 下的 PCTools 之称。

也许是因为涉及范围大广，Ultra Edit 对于最常用的 HTML 编辑功能不是很理想，例如没有 HTML 语法工具栏，只支持外部预览等。而且 Ultra Edit 本身较大(约 1MB，与 52KB 娇小玲珑的“记事本”相比实在太“大”)。而且它还是一个共享软件，不注册每次都要出现提示才能进入。

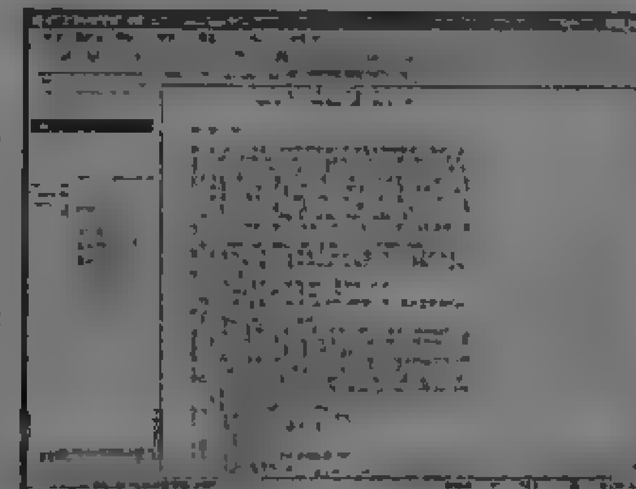
由于 Ultra Edit 在国内非常流行，它每推出一个新版本，马上就会有汉化包推出。这个版本的汉化包大家可以到张学思的个人主页下载，地址是 http://zxs.netwalk.net.cn/patch/z-uedit32-710-w.exe。

Sunny SmartNote



软件类型:共享软件
文件大小:272KB
最新版本:3.30.0124
软件作者:申昱
下载地址:http://sunisoft.my168.net/

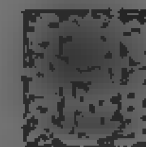
作者开发 Sunny SmartNote 的目的就是替代 Win9x 的“记事本”。由于是咱们自己人写的软件，本身即为全中文。Sunny SmartNote 具体的功能如下。



Sunny SmartNote 可以同时编辑多个文件。每个文件都可大于 64KB。主窗口的左半部有文件浏览功能，可浏览并选择要编辑的文件，并支持鼠标右键删除和重命名文件(这一点比 Ultra Edit 强多了。另外，该窗口可选择显示/隐藏状态)。编辑框中的背景颜色自定义，字体颜色及大小也可自定义。针对中文，它可以直接显示 BIG5 码文件，不过需要 IE 外挂语言包支持。SmartNote 还有一个特别的小功能——窗口允许“总在最前面”，在别的软件中拷贝粘贴将非常方便。此外还可将文本内容直接作为 E-Mail 发送出去。

因为完全针对“记事本”，Sunny SmartNote 未对其它文件格式作优化，未免美中不足。虽然是共享软件，Sunny SmartNote 其实完全免费使用。

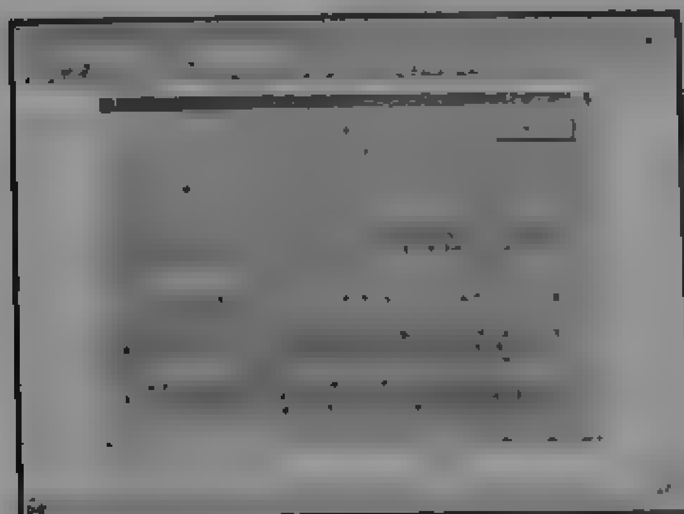
Textpro



软件类型:免费软件
文件大小:277KB
最新版本:4.3
软件作者:林昌东
下载地址:http://member.netease.com/~linden/tools/textpro.htm

Textpro 的缺点和 Sunny SmartNote 一样——未对其它格式的文本文件作优化。但它的一些功能非常独特，很值得推荐。

Textpro 最出色的地方是文本转换功能。4.3 版可以将 21500 多个 BIG5 内码汉字转换为 GBK 码，比许多专业中

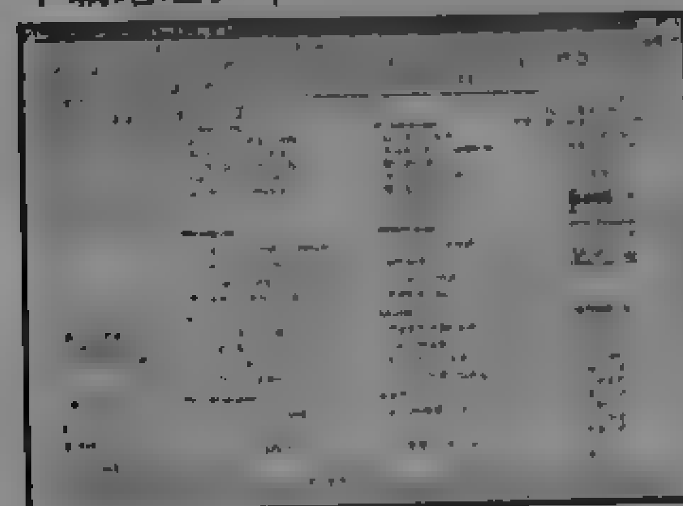


文平台转换的BIG5汉字(13080字)还要多。普通的BIG5-GB内码转换软件，只能实现一部分BIG5汉字与GB简体汉字的转换，结果会遗漏一些文字；虽然RichWin和NJStar内含的多内码转换工具能实现BIG5到GBK的完美转换，但结果却是GBK繁体汉字，而TextPro能把GBK内码的繁体汉字优先转换为GBK简体，简体没有的字再用GBK繁体补充。也就是说，Textpro可能是目前最好的实现BIG5内码到GBK内码简体完美转换的软件。

这也许与文本编辑有些远了，但是处理起BIG5内码来它得心应手，而且"记事本"该有的功能它都有。此外它还有合并、比较、智能分段、中文加空格和删除半角字符等独特功能。

EditPlus

软件类型：共享软件
文件大小：910KB
最新版本：2.10a
出品公司：ES-Computing(http://www.editplus.com/)
下载地址：http://www.newhua.com/down/ep2setup.exe



与其说它是一个文本编辑工具，不如说是一个HTML编辑工具更为恰当。它内建比较完整的HTML和CSS1标记支持，HTML预览一般情况下是调用IE，如果没有IE，也可手动指定浏览器路径，它一样可以预览。

编辑方面，查找替代、同时编辑多文件、全屏幕浏览等自然不在话下。而且它还有一个好用的功能——监视剪贴板，它能够同步于剪贴簿自动将文字贴进编辑窗口，省略掉粘贴的步骤。而且虽然是英文软件，它对于双字节汉字支持却和Ultra Edit一样好。它也能像Sunny SmartNote一样，在外挂IE繁体语言包时正常显示BIG内码的文本。

EmEditor 汉化版

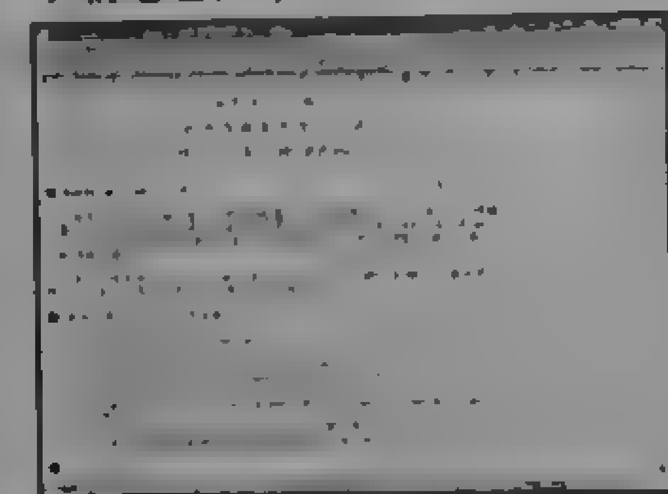
软件类型：共享软件
文件大小：219KB
最新版本：2.39
出品公司：EmSoft(http://www.nifty.ne.jp/forum/femsoft/)
下载地址：http://zxs99.yeah.net(汉化版本)

EmEditor有3个特点：一是直接将Internet地址做成链接，点击即可到达，很适合用来编辑链接类HTML页面；二是它可以自定义显示行距，使文本更容易看清楚。在实现以上两个功能时，EmEditor不会对文本本身作任何改动；三是可以进行列选取，很适合对表格文本进行处理。EmEditor提供的配置选单罗列了大量选项，可以对它的功能进行几近完全的自定义。

EmEditor是日本人做的软件，对双字节字符的支持自然十分优秀。但原版却只有日文版。还好有这个汉化版本，让咱们没有错过一个好软件。

Maruo Editor

软件类型：共享软件
文件大小：512KB
最新版本：3.01
软件作者：Hidemaru-Tantou(http://www.maruo.co.jp/)
下载地址：http://www.newhua.com/down/z-maruo301.zip

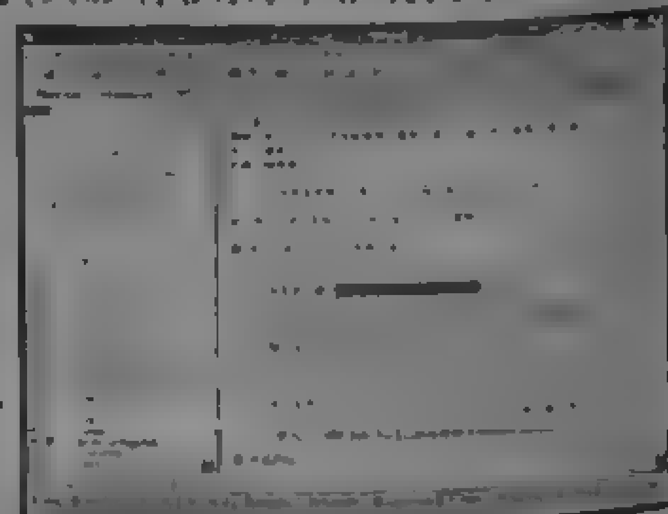


又一个日本人制作的文本编辑器。与EmEditor相似，它支持URL点击打开。有很多编程用的功能。适于编程和制作HTML编码。对于普通用户，使用上会感觉陌生些。

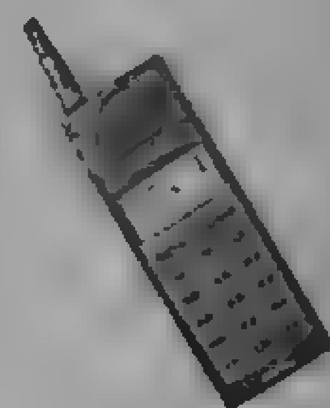
NoteTab Pro

软件类型：共享软件
文件大小：1.22MB
最新版本：4.81
软件作者：Eric.G.V.Fookes(http://www.arlington.com.au/)
下载地址：http://www8.sdnet.gd.cn:82/down/ntp481.zip

很有意思的编辑器。除功能强大的文本编辑功能外，它还有一定的排版功能(只影响显示，不影响文本文件)并且在打印时居然可以调整页边距，还可读写Dos ASCII和Unix编码的文本。特色是提供了大量的元素库和附加功能，虽然其中大多数用处不大，但HTML标记列表和很全的表情符号还是时时可以用到的。它还支持直接调用TopStyle编辑CSS(层叠样式表)文件。这个Pro版有时间限制，另一个Light版本是完全免费的。



本栏编辑/Chance



手机也玩E-Mail

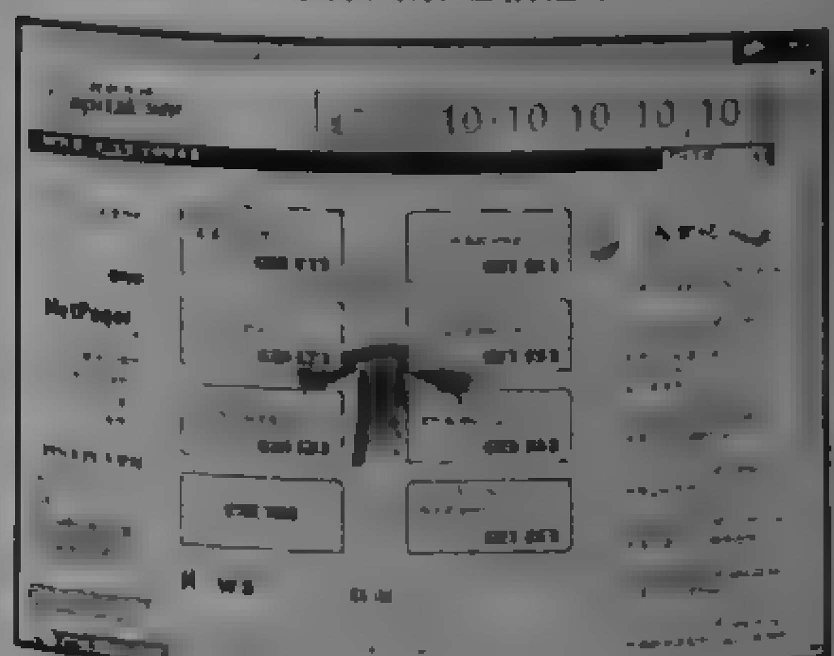
文/Yago

编者按——

手机上网是当前的热门话题。通过手机或其它的无线终端与因特网连接，可以随时随地实现收发E-Mail、Web浏览、在线交易等应用。不过，因为，目前WAP手机的价格和服务的费用不低，大部份的WAP手机目前主要的应用仍是用来收发电子邮件。实际上，这一功能在普通数字手机上借助短信息功能完全能够间接实现，而且费用非常低廉。Yago的这篇文章，就为我们比较详细地讲述了实现的方法。

作为一名发烧级的网虫，Yago也经常需要与网友们保持联系。不过，到那种没有上网条件的地方出差，或是放假时去郊外散散心，E-Mail或ICQ自然就得与我告别几天。可是，要是这几天网友们有什么要紧事怎么办呢？如果能实现手机收发电子邮件那该多好啊，随着各方面条件的成熟，Yago终于找到了用普通手机收发E-Mail的恰当方法，在此特地将一点经验奉献给各位和我有相同需要的网友们——

先谈电子邮件的接收。短信息服务是GSM全球通数字移动电话网的基本服务功能之一，它的主要特点是将手机的通话功能和寻呼机的寻呼功能合二为一，发送和接收各种信息。普通寻呼机如果在关机状态下将会漏过在此期间内的传呼。而数字手机的短信息服务就没有这种遗憾。如果手机关机时，发来的短信息将会被存入服务器，当你的手机开机入网后该条短信息就会自动闪现，保证用户绝对不会漏过任何重要的信息。



给手机用户发送短信息可通过拨打当地短信息中心电话号码(中国电信的全国默认号码为1258)由服务人员来帮助完成发送信息，就跟打传呼差不多；另外也可以通过开通短信息功能的手机直接输入并发送一条简短信息给另外一个具有短信息功能的手机用户。手机对手机的短信息发送需要在功能菜单中设置短信息中转网关号，它的作用就跟电子邮件的收发服务器(POP3、SMTP)一样，不过格式却是手机号码的格式。中国电信全国默认格式为+861380XXXX500，联通GSM用户的短信息中心号码为+8613XXX111500，其中那个XXX表示地区代码。如北京就是+8613800100500，联通为+8613010111500，其他省份依例类推或可向服务商咨询。注意输入那个"+"时按住0键不放即可。请注意，只有数字手机才有短信息服务功能，而且需要登记才能开通。各地的月收费通常在15元左右。有的地方如果是预付话费用户可以免费开通。

为什么短信息服务会同因特网产生联系呢？这是因为GSM数字移动电话网的短信息服务网关是挂在因特网上的，电子邮件即可借助这条通道进出手机与因特网。基本的原理就是这些，下面来谈具体的使用。

首先要注意容量，因为依靠短信息服务，手机接收电子邮件时会有容量限制。由于手机可接受的短信息最长不能超过160个字符，折合成中文应该是80个汉字，考虑到每条短信息还会附带有一些说明字符，所以还要把这个上限减低到70个汉字，也就是说中文数字手机可接收的电子邮件内容最好别超过70个汉字，否则会被自动裁减。有的朋友看到这里也许很不满意，说Yago你瞎闹个什么劲，70个字的电子邮件那不太少了？我的回答是对真正有需要的朋友来说，70个字其实已经足够，就当是平时的ICQ交谈也用不了这么长，比方说一句"股市又涨了耶"或是"MM我爱你，咱俩结婚吧"已经完全够说明问题了，难道您还真要异想天开用手机写又酸又长的情书不成？另外，还需要注意的是，英文数字手机在收到中文电子邮件时会显示乱码，所以如果阁下现在使用的是英文手机，但又想用手机收发中文电子邮件的话，最好掏腰包换台中文机。但如果给您发Email的全都是小比小盖什么的国外友人

就不必破费了;)。

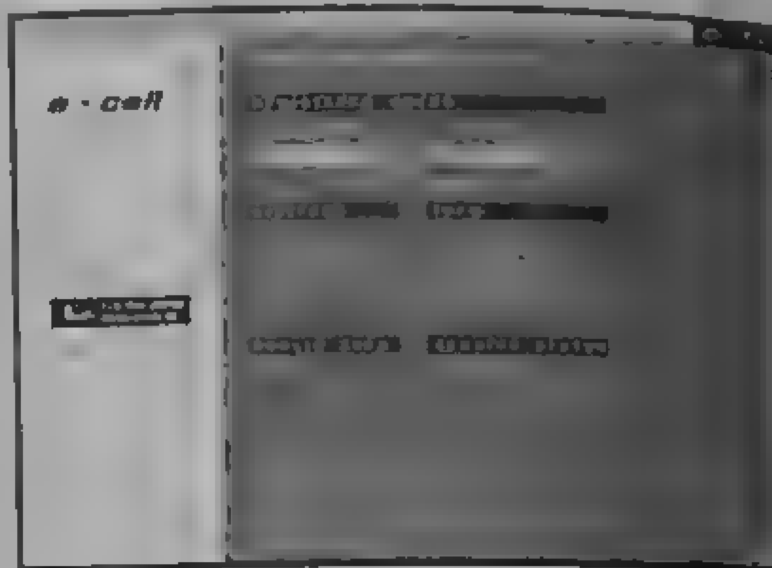
免费信箱21cn.com新近开通的Email to GSM功能在国内首家提供用手机接收E-mail的服务。由于是试运行阶段，需要首先申请，获得成功的用户登录进入自己的信箱后，在配置栏目下点击收件助理，然后点"插入新的收件规则"会出现一张表格，在"转发到GSM手机"栏目下先选择手机类型，有中文机、英文机、数字机三种。然后点击"安装设备"按钮，此时又跳出另外一个菜单要你填入手机号码，填入自己的手机号即可（即使是外地用户前面也不必加0）。然后再点"新增"键，此时服务器会自动向你的手机发送一条短信息，其中就含有一个4位的数字密码，如果你的手机工作正常即可马上收到，将这个密码填入确认栏中再点确定即大功告成！此后你的21cn.com信箱如果有新到邮件会自动将标题（SUBJECT）栏的内容转到手机上，因此发件者最好在标题栏中把信件要点尽量写清楚（但不要超过70个汉字的限制）。

考虑到那些无孔不入的垃圾邮件发送者们也许会瞄上你的这个信箱，各位朋友最好在收件助理中设定过滤器。方法为在"插入新的收件规则"菜单下选定转发邮件的条件，当收到新邮件时只有满足用户预设条件的信件才会被转发到手机上。你可以指定发件人、收件人、抄送收件人、暗送收件人、标题和内容中含有某个特定词的邮件才能被转发。一定要注意，这些选项之间为并列（AND）关系。例如你指定发件人栏中必须含有"yago"后又指定标题中必须含有"GSM"字样，那么只有同时符合了这两个条件的信件才会被转发。建议大家只指定标题栏目中包含特定字符即可，然后把此特定字符告诉给需要经常保持联系的网友，当你不在网上时让他们在给你的Email标题栏中写入"GSM 有急事，今晚老地方见"，你的手机很快就会收到这封邮件。其中的"GSM"只是作为范例，大家可以自行更换。

另外，21cn.com在向手机转发邮件后会将该邮件继续保存在收件箱中以供用户上网或收取后查阅。我们可以由此衍生出更多的用法。例如给网友的21cn.com信箱发送重要的较大文件（如软件、稿件或图片）时可在标题栏中作简短说明，对方从手机上看到提示后即可迅速上网收取。21cn.com的此项增值服务目前还在暂时免费的测试阶段，根据网站的解释，该服务主要针对中国电信的GSM用户，对联通用户是否开通我并不清楚。

接收的问题解决了，现在接着谈发送。

手机发送电子邮件当然也需要开通短信息服务，另外如果需要发送中文信息还必须是具有中文输入法的中文手机。有的手机仅支持中文显示但并不提供中文输入。意大利BEWARE科技公司的http://www.excell.to网站已经向47个国家和地区提供了手机到E-Mail的免费网关服务，其中就包含了中国大陆及香港特别行政区，至于欧美的主要国家更是不在话下。具体用法是先设置好本地的短信息中转网关号，也就是上面说的+8613800100500，接着按照特定格式编写好短信息：EMA yago@163.net happy new year，表示为向yago@163.net发送内容为happy new year的电子邮件，然后向+393388641732发送这条短信息，千万别误认为这是国际长途，其实它是免费的。通常收件人在几分钟内即可收到这封E-Mail，如果要写回复地址可在信件内容后再加入REPLY TO yago@163.net。



使用BEWARE的免费服务也需要登记。具体方法为先用手机向+393388641732发送一条内容为"PASS abcde"的短信息，意为向Excell注册新密码。发送成功后等待片刻再上网访问http://www.excell.to，在首页上填入自己的手机号和刚才的密码"abcde"即可登录进入。系统向用户提供用户Email登记、收件人回复Email地址、是否显示发件人手机号码、邮件签名文件、邮件组等多项服务，这里唯一的遗憾是不支持中文。不过这个遗憾不是无法弥补的，西方不亮东方亮，GSM to Email的服务国内也有提供，网友们可以到http://www.1257.com.cn去注册自己的手机号码，然后就可以发送中文的电子邮件了。另外http://pca.263.net(全球信息通)也有类似服务，它的网关号码为13501078492，大家不妨也去看看。

现在大家明白了手机与因特网互通的基本原理和初步实施方法，在实际运用中还可以作更多的延伸扩展。例如手机与ICQ的直接沟通，其原理也是建立在电子邮件的基础上，例如当我正在网上，ICQ(号码3353232)也处在打开状态时，使用手机向3353232@pager.icq.com发送一条简短电子邮件，ICQ服务器会向在线用户实时转送该邮件，其内容即可直接显示在我的ICQ上。与此相仿，其它任何带有E-Mail功能的ICQ类软件都可照此处理。

编辑/Nowhere

● 品网月荐

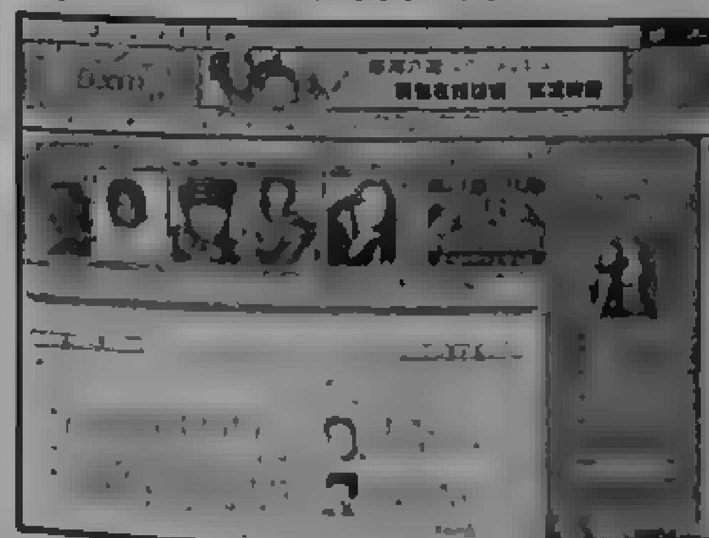
今夜星光灿烂

■ 文/黄磊

你是追星族吗？就算不是，也总有你特别欣赏的娱乐明星吧。在现在这个越来越强调娱乐的时代，明星几乎已成了我们每一个年青人的需要。随着互联网的普及，明星们也越来越多地出现在网上。这一次，我将给大家介绍一些优秀的明星类网站。不过，由于单个明星的网站数不胜数，不可能在有限的篇幅中做出恰当的推荐，因此，我将目光专注于综合类的明星网站之上——

■ 明星名人网

http://www.starboom.com/



之所以取这样一个名字，是因为它除了明星偶像之外，还有一些非偶像性质的"名人"的相关报道，如聂卫平和司马南。不过，主要的报道方向还是影、视、歌方面的名人和新人。而且，目前他没有像其它同类网站一样让港台明星占据主要位置，而是更多的介绍本土明星，如筠子、袁泉等。介绍详尽，图片精美，新闻也很及时。

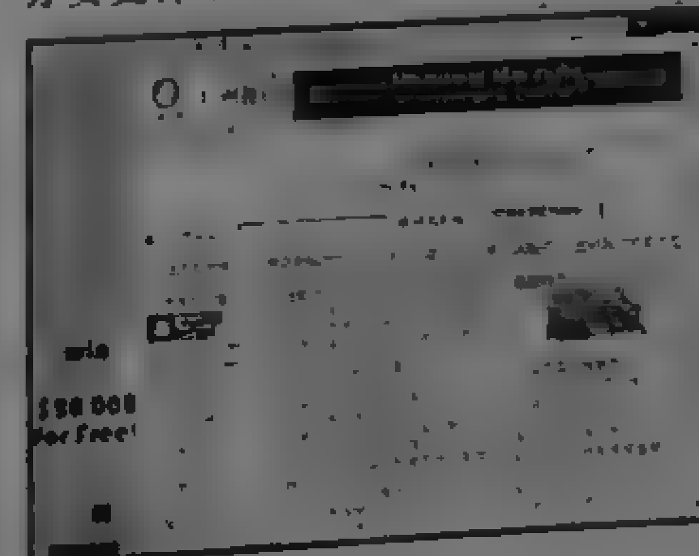
明星名人网是香港某公司收购了"北京在线"后成立的。是一个完全的商业网站，与明星和名人之间采取签约制，保证能够第一手得到相关信息。迄今为止，与之签约的人士已经超过200位，其中"既有德高望重的老艺术家，也有如日中天的耀眼明星，更有初露头角的后起之秀。"总之，这一个国内异常出色的明星网。

此外，该网站的设计也非常出色。整体感觉清新可人。而且很恰当地注意了图片的大小，浏览速度非常令人满意。

■ 星网娱乐资讯

http://starnet.163.net/

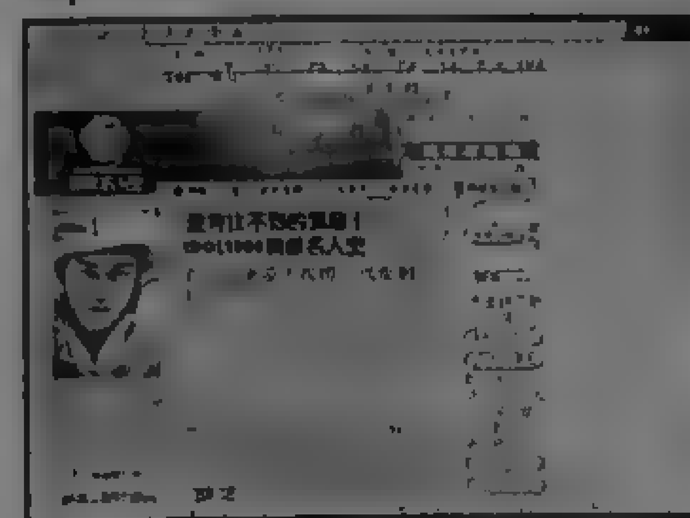
刚看到这个网站时吓了一跳，它收集的明星图片之多、新闻之丰富、更新之迅速可能在大陆的同类网站中名列前矛。但仔细浏览却发现了一些缺点：新闻的确不少，但大多很八卦，爱以耸人听闻的标题招徕观众；图片虽多，但质量低下，且尺寸大多偏小，缺乏收藏价值。但它有一个优点却是不能不提的，此处的明星档案比其它地方要更详细一些，很适合喜爱收集资料的人。



星网娱乐资讯在内容组织不是很好。明星众多，但没有分类，只有拼音排序。大陆、台湾、香港、国外的明星全列在一块，查询很不方便。而且制作上完全没有用心，整个页面毫无美观可言。尽管如此，拥有如此丰富内容的网站却是不多见的。

■ 偶像名人堂(*BIG5*)

http://www.idol1000.com/



号称有史以来最大规模的偶像网站，预定收录1000名偶像，目前已有280名入住。内容涵盖明星新闻、档案、专辑试听、MTV广播、迷友交流等等。它的首页上是这样宣传自己的："虽然现在已有许多偶像网站，但大多停留在单向展示的阶段，最多也只留言板的功能，偶像名人堂则集合了最秀的企划创意、程式设计，以及让每位迷友都能亲自参与其中的机会，宣告新一代网站的未来风貌……"

尽管有些言过其实，但偶像名人堂的资料搜集和组织还是很不错的。资料详实，查询也方便。网站设计虽

然用图过多，浏览较慢，但至少看起来非常华丽。另外，偶像名人堂还开辟了“偶像推荐”、“偶像认养”（名字听着吓人，其实就是当自己偶像的讨论区的版主）、“下载偶像”等强调互动性的服务。

■ 东洋偶像剧场（*BIG5*）

http://www.alpha-net.ne.jp/users2/japanup/

作为一个独特的电视剧种，日本青春偶像剧吸引了不少狂热的爱好者。而通过这些电视剧展现自己魅力的明星们，也自然成为这些爱好者的偶像。虽然这些偶像们也大多有专门的网站，但都是日文的，看不懂，怎么办？东洋偶像剧场是难得一见的专门



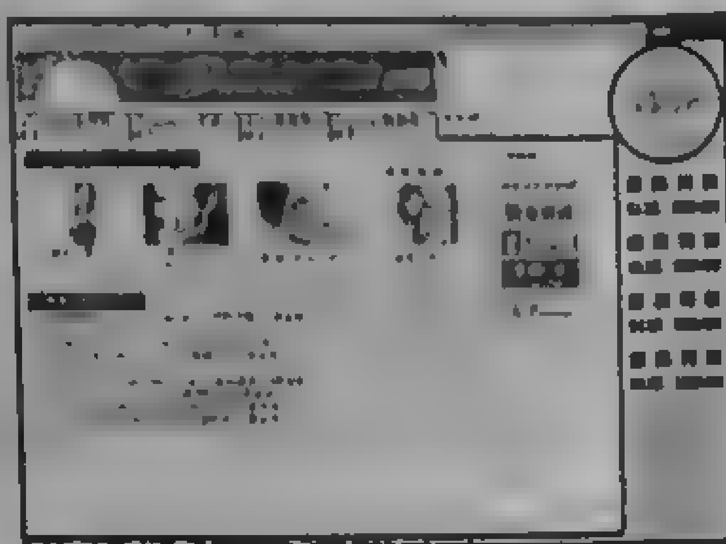
报道日剧和明星的中文网站。

该站日剧介绍基本没有，只有播出时间表。但是明星介绍部份还算不错，基本上每个明星都有个人资料和简历，而且，还有不少大幅写真呢。网站的主体栏目只有“最新日剧”、“男艺人”、“女艺人”三个，简单明了。其它则是留言板、论坛等交流服务。

■ *1102* 偶像桌布天地（*BIG5*）

http://1102.hypermart.net/

很多人喜欢用自己的偶像图片做壁纸。如果你喜欢这么干，那么恭喜你，你来对地方了。这里不仅有你喜爱的偶像壁纸，而且，每张壁纸都是经过精心加工的，美仑美奂，比那些随便拿一张偶像照片做的壁纸强多了。



在这里，所有的壁纸被分为四个栏目，分别是日本、台湾、韩国、和香港偶像壁纸。更新日期不定，但基本上不会超过10天。资料搜集、桌布制作和站点设计都是站长小玮一个人完成的。让人不禁对站长的精力和美工感到由衷的佩服。

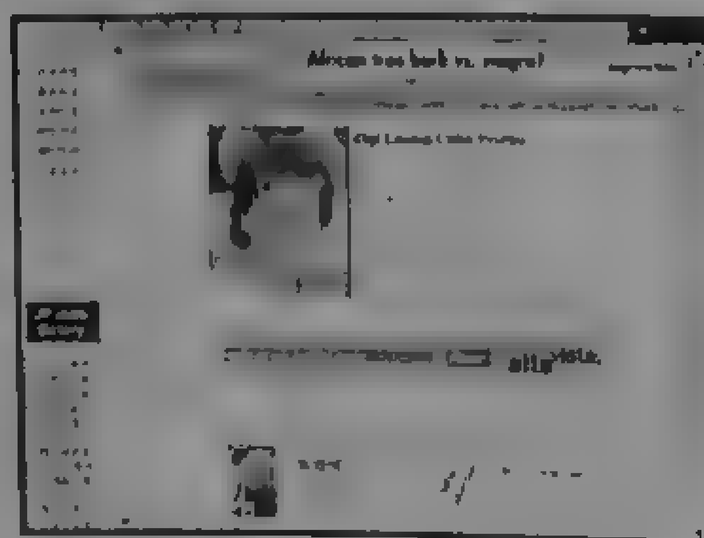
1102偶像桌布天地缺点是下载比较麻烦，每张壁纸都被放在一个单独的HTML文件中，需要先打开这个文件才能下载。

■ 亚洲超级偶像照片馆（*BIG5*）

http://www5.asian-idol.com/

比起搜集偶像的资料来，更多人喜欢搜集偶像的照片。有很多站点都提供明星照片或写真的下载，但以规模、质量、更新速度而论，亚洲超级偶像照片馆应是其中较为优秀的一个。

该站点目前只提供日本、香港、台湾的女明星照片下载。也许以后会提供一些男明星的，明星不是特别的多（但也绝对不少），不过每个明星的照片都尽可能的全（许多明星都分为好几个影集）。另外，该站点对于明星照片的质素和尺寸非常挑剔，下载回来后一般不太可能后悔。



需要声明的是，亚洲超级偶像照片馆绝对不提供限制级内容片，这里每一张照片都是健康的。

它的缺点和1102偶像桌布一样，每张照片都单独做一个HTML文件，一次下载大量照片按通常办法会很麻烦，不过你要是会使用FlashGet或网络蚂蚁的“成批下载”功能，这种小问题可难不倒你。

■ *Yes!* 偶像档案室（*BIG5*）

http://www.yes.com.hk/idolbase/



香港娱乐综合网站Yes!.com.cn的子站点。专门收集制作明星偶像的档案。虽然目前明星的数量不是很多，但对所收入每一个明星，都分别制作了简历、新闻、经历（成长历程）；网站四个栏目，力求资料权威、详实。此外，Yes!还有一个号称“终极偶像搜寻器”的检索服务——Fansite Union（http://www.yes.com.hk/fansiteunion/），据说可以用它找到大多数明星的专属网站。

■ 中青网 *Fans* 偶像天地

http://fans.cycnet.com/

隶属于中青网的偶像网站。明星人数和信息量偏少。但对于明星靓照的更新却很努力，基本上每天都有更新。图片质素很高，下载起来也很方便。喜欢收集明星照片的朋片可以常去光顾。

声明：因供稿方面的原因，本期与中文热讯品网合作暂停。

编辑/Nowhere

帝国时代随想之 继续砍树



■文/DHEW

我从一开始就在砍树，先是身旁的一棵小树，然后是远处的一片树林；开始用的是石斧，后来是铁斧。说到一开始，我只知道自己生在部落里，天很蓝，有一只鹰在不远处盘旋，很自由的样子。自由，哈，我不知道这个词汇是怎么进到我的脑袋里来的。按理说象我这样的人应该是不会有这种概念的，我们只知道工作，我的工作就是砍树。

最初为什么会去砍树的？我也不知道，好像只是一道光在脑袋里面一闪，然后手里凭空出现一把斧子——我只能认为这是奇迹。于是，我知道自己应该干什么。树早就在那里等着我了，我用不着像那些负责狩猎的伙计们一样，盘算着怎么接近猎物，怎么投出标枪，怎么扒皮、剔骨、把肉提回部落。我只要走过去，抡起斧子砍下去就行了，甚至不用考虑砍在什么地方，反正树总是会倒——无论是砍在树枝上，还是树干上；反正倒下来总不会砸到我，或者别的什么倒霉蛋。它们总是在一瞬间就变成了一堆碎木头，然后我把这些碎木头收拾收拾抱回部落，然后回来继续砍树。

每次回部落，总能看到一些新的面孔和新的建筑。说起新面孔，其实他们看起来都是一个样子，但是我总能轻易地分辨出哪些是新来的（虽然我一直不知道他们是从什么地方冒出来的）。他们都不说话，似乎也从来不抬头看看天空有多么蓝，那只鹰飞得多么自由自在，他们只是不停地干活——和我一样——这一点让我很高兴。至于建筑，最奇怪的就是那低矮杂乱的窝棚，还会冒烟。听说是给人住的，但是我从来没有看到任何人进去过，所以我不知道建造这些东西，浪费我们砍下来的木头有什么意义。但我的工作是砍树，不是提问题。

经常会有新人过来跟我一起砍树。我没有教他们什么，因为没有什么可教的，他们也很聪明的抡起斧子就砍，反正砍在哪里都是一样的。我甚至怀疑，就算砍到了自己的腿上，那树也一样会倒，因为我已经抡了斧子。然而很令我失望的是，他们都没有把斧子抡到别人或者自己身上的经历。而我，我不敢，我只是想想罢了。没办法，这种日子太无聊了。即使你不能做任何事来改变它，那么，能够想一想，自己偷着乐一乐总是好的。不然我怀疑自己会因为无聊而死。当然，我不知道死是怎么回事，虽然按照日子来算我已经几百岁了，但我觉得好像活了只有几分钟。还有，我看过狮子吃人，看过鹿吃草，但是我从来没有看到任何人吃任何东西，我们只是一直在砍树。错觉，错觉！我这样告诉自己，然后又抡起了斧子。

那片树林很大，虽然我不知道它有多大，但几百年来我始终没有看到它的边界，没有看到树林对面的东西。我甚至相信我永远也砍不完这片树林。但我并没有停止，因为我生命的全部就是砍树。瞧，我对生命的定义就是这么简单。

有一天，突然有一道光在我的脑袋里面一闪，以至于我的心脏好像在一瞬间停止了跳动。我发现自己的工作变了，我手中的斧子奇迹般地变成了锤子。我在原地跪下，开始建造什么东西。的确有东西在我手下渐渐成形了，我东敲敲西打打，在这里或那里随意地塞些木头，然后就完工了。我站起身，审视着自己的杰作，觉得它很完美，不像是我这个新手能造出来的东西，虽然我对用一把简陋的锤子和我们砍下来的碎得只能当柴烧的木头能造成这样的一栋建筑表示怀疑，但它的确在那里，而且不断的有人把木头丢进去。我很想捧一捆木头丢进去，亲手确认一下这个建筑是否真的存在，但是在很长的一段时间里，我的脑海中没有任何光芒闪过。我只是站在那里，看着人们络绎不绝地从我身边走过，把手里的木头丢进建筑中。期待着，而又不期待着有人能拍拍我的肩膀，夸我干得好，让他们不用再辛苦地把砍下来的木头抱回山那边；担心着，我那精致可爱的建筑，总有一天会因为放不下那么多木头而倒塌。

日子就这样一天天过去，我就这样无所事事地站在建

筑旁。遗憾的是我不能随便逛逛，也不能和别人聊点什么，以至于这种清闲渐渐变得让人难以忍受。幸好有一天，又有一道光芒在我的脑中闪过，我松了一口气，抓住那柄凭空出现的斧子，向树林走去。

就好像被人遗忘后又被记起来一样，那种一动不动的站立着的生活就这样迅速地离我远去，并且再也没有回到我的身上，以至于从那儿以后每次想起时都有点怀念。至于那个建筑，当我把砍下来的木头丢进去时，发现里面空空如也，并未如我想象般的堆积如山。我很轻易地把这和凭空出现的斧子归为同类，也就是说，都是奇迹。瞧，我对奇迹的定义就是这么简单。

后来有一天，我看到另一个家伙丢下斧子和一棵砍了一半的树，埋身于建造。那时我们已经砍掉了半片森林，因而远离我最初制造的那个建筑，看样子是有必要再制造一个了。我想，或许我比那个埋身于建造的家伙更早地知道他在干什么，我可以感觉到他心中的疑惑，并且预计到他即将到来的欣喜与激动，这让我很是得意。我甚至准备待会趁丢木头的时候拍拍他的肩膀，说几句赞美或者恭喜的话。然而树倒了，我必须把木头丢到原来的那个建筑里。

等我回来的时候，那个建筑已经建好了，完美而干净，同样不像是一个新手做的。而那个家伙，也未如我想象般无所事事地站在一旁，等待着别人的赞美，他早已投入了工作，混迹于那群默默砍树的人之中。我准备好的祝词就那样留在了肚子里，好像有点发胀，我吐了口气，没有迟疑地抡起了斧子，继续砍树。

从我制造了那个建筑之后，我就没有再回过部落，因为没有这个必要。我的工作就是砍树，然后把砍下来的木头扔进建筑里，周而复始。虽然偶尔会有人加入我们的行列，但大都沉默寡言，所以我不得不放弃向他们打听消息的想法。我开始怀念从前那段往返部落的日子，那时的我可以抱着木头慢慢地穿行在建筑中，看着那些小巧别致而又毫无用处的房子。

我很羡慕头顶的那只鹰，它可以在高处不断盘旋，它的视力应该也很好吧，应该可以看到部落里的一点变化。我突然发现那也是一种幸福，起码可以让眼睛接触到一些斧子和木头之外的东西

每砍掉一棵树，抱着木头往建筑走的时候，都可以遥遥地看见部落里蒸腾的炊烟。部落的范围在不断扩大，有很多新的声音和气味顺风飘了过来。我常常梦想有一天，部落的范围会延展到这片树林的边上，把我们也包括在其中。然而我很快发现梦想不过是梦想，我们手中的斧子可以证明这一点，砍树的速度总比建造快得多，所以我一早就知道这个梦想永远不可能实现，只是不愿就这样相信罢了。

当那个家伙从部落那边过来时，我是第一个看见他的人，至少，我这样相信。那时，我正抱着木头往建筑走，一如既往地向部落的方向张望。然后，他走进了我的视野。在他之前，好像已经有几百年没有新人来了，所以我不否认在看到他的时候，心多跳了两下。然而我却一如往常般把手中的木头丢进建筑，然后转身往树林走去。因为那是我的工作。我要砍的下一棵树在树林的侧面，因此我可以不时地侧眼看他，我很高兴，因为那是我的希望。

他正如我希望般被分配来砍树。后来他告诉我是因为部落里面发生了木材危机，有一堆人当上了农民，并且开始疯狂造田。而他，被指派去造一个建筑，可是当他蹲下身子准备开始时，却发现没有木头了，所以就被调来砍树。而我，我从第一眼看到他的时候，就知道他跟其他人不一样，我不知道这种不同源于何处，但我就是知道他不同。所以我用他砍倒的第一棵树给他命名，所以我叫他橡树。

和橡树一起来的还有几个人，因为人多的缘故，我们砍树的速度明显加快了，树木成片成片地倒下，森林正逐渐地缩小着，消失着。看着离部落越来越远，我用一个新的梦想代替了原来的那个，我相信再这样下去，总有一天我们能砍掉所有的森林，这个梦想并不遥远，对此我有自信。

我一直认为橡树和别人不同，而那一天，这种想法得到了证实。因为人多的缘故，我们经常会几个人砍同一棵树。我曾对于在这样的混乱中仍然没有人受伤表示惊讶。然而那天，橡树就在我面前一斧子砍到了自己

COMPUTER & GAME 文渊阁

的腿上。我抑制住那种想要惊叫的冲动，因为他没有哼一声，甚至连表情都没有改变。他只是后退了一步，看着大树在他眼前倒下。我立刻意识到那一斧子是故意的。

“为什么？”我这样问他，继续抡着手里的斧子。

“我想看看这样树会不会倒。”他这样说，抱起地上的木头，转身向建筑走去。

我立即想到了自己很久以前的那个疑问，有点想笑，于是又是一斧子抡了出去。

“你受伤了。”他回来之后，我这样对他说。

“受伤？我们这样子还算是活着？”

“活着？”

“我看过别人死，不，我们不是死去，我们只是变成骨头。”

树在我眼前碎裂，我抱起木头，转身向建筑走去。

在那以后，我们偶尔会交谈，真的是很偶然，因为很少有那种在很近的地方工作的机会。虽然如此，他还是告诉了我不少的东西。

他说部落现在已经不叫部落了，应该叫城市。

他说城市里出现了很多新的建筑，但是很多他也不知道是干什么的。

他说以前负责狩猎和捡果实的那群人，现在通通当了农民，整天围着一片长不出什么东西的地忙个不停。

他说我们砍树的速度变快是因为城里发明了更锋利的斧头和更有效的砍树方法。对于这一点，我觉得很不可思议，因为没有人带给我们新斧子或是教给我们新的砍树方法。他说这应该叫“奇迹”，然后耸了耸肩。

他说城市里出现了很多奇怪的人，他们不工作，只是拿着奇怪的东西，发出奇怪的声音，有些还骑着种田用的马和骡子，在城里到处乱转，阻塞交通。这些人偶尔成群结队地出城，一去不回。

“一去不回？”我不理解。

“就是死了，”他没有什么表情地说，“啊，不对，不是死了，他们只是变成了骨头。”

他说我们身处的这个世界是方的，是那些出去玩的骑兵说的。我们现在正跟东南方的敌人作战。

“作战？”对于这个词汇我很难接受。

“就是互相砍人，烧建筑，直到一方什么都没有为止。”我点点头，他很善于把一些抽象的东西用简单的语言表达出来，虽然我没有看过火，也没有看过人变成骨头，但是我几乎是本能的理解了他的话。

“看！”他说，“那就是骑兵，他们生下来就会骑马，有的视力在2.0以上，所以经常被派去勘测和侦察。也就是说，经常有去无回。”

“也就是说，变成骨头？”

“是的。”他点点头。但那个骑兵眼睛看着远处，盔甲在阳光下闪闪发光，伟大得不像是现实中应有的东西。于是我始终觉得，当个骑兵没有什么不好。于是，我把这样的想法说了出来。

“因为能看到更多的东西吧，哪怕变成骨头也好。”橡树这样说。

在那一瞬间，我觉得自己有点感动，真的，我看着橡树，觉得他好像就是另一个我，但是他脸上的那种向往让人担心。我的梦想只是有一天能砍倒所有的树，这很现实，这很好。而他不同，他总梦想那些不能实现的东西，我看得出来。这很不好。因为不现实的东西危险，会让人变成骨头。然而，我没有来得及告诉他这一点。

有一天，橡树突然丢下斧子向树林另一边走去。那时，他离我很远，以至于当我看到时，已经不可能再追上他了。只能默默地看着他远去。我不知道那是他自己的想法，还是他脑袋里面有灵光闪过。我为他感到高兴，而又感伤。其实橡树不用绕那么大的一个圈子的，因为我们马上就要在树林里面开出一条路了。但是，很不幸，我们都是那种想到就会去做的人。所以，我们都不会等待，虽然我们有得是时间。

不久之后，我听到树林对面传来了狮子的吼叫。开始是一只，然后那吼声消失，然后是第二只，然后那声音渐渐远去。再后来，我们砍掉了那片树林，虽然遭遇了狮子的袭击，但我们人多，没有人变成骨头。树林那边是一片空地，空地上有人的骨头，我很想知道那是不是橡树，但我想还是不知道的好。我宁愿相信橡树正在这世界上的某处游历着。远一点的地方是一片树林，再远的地方是蓝色的天空。我知道我接下来该干什么——我要继续砍树。

橡树离开后的日子很无聊。我们在树林附近发现了一堆石头和一个金矿。几个人被派去开采，而我仍然继续着我的工作。几个新人被派来陪我，但是再没有橡树那样的人了。所以，没有人和我说话，我只是在砍树。为了便于搬运，我们又制造了一个建筑，因为记起了橡树说的话，我发现这建筑和以前有点不大一样。但似乎别人都没有注意到，我觉得没有必要向他们解释石器时代和铁器时代的区别；没有必要告诉他们为什么，我们砍树的速度会越来越快。这世界上相似的人并不多，所以我不会再有第二个朋友。瞧，我就是这样定义友谊的。

我一如既往地砍树，把木头丢进建筑里，梦想着有一天能够砍掉这世界上所有的树。这种日子一直没有改变，直到战争蔓延到我们身边。

那一天和往常一样平静，只有斧子砍在树上的声音和木头碎裂的声音。那突如其来的奇怪吆喝声，使我忍不住想起了橡树，他还没有和我讲过东南方的敌人的事情。



一只箭带着令人恐惧的尾音呼啸而来，插在我身旁工友的背上。一些身着蓝色衣服的人，涌了过来。我很快发现他们和我们不一样，因为我们是一水的棕色打扮。“敌人！”我的脑袋里面闪过了这个念头，很快有一道光提醒我回城市，于是我丢下斧子开始逃亡。

在我转身的刹那，我看不到城市。在那一刻我才明白我们砍掉了多少的树木，我们已经离开城市到了多么远的地方。我甚至开始怀疑我是否能够逃回家去。身后传来惨叫声，还有东西倒下的声音，我没有回头，我知道我的同伴们已经变成了骨头。我相信，我很快也会变成骨头。

有一只箭刺人我的躯体，我可以感到箭簇的冰冷，坚硬。但是我并没有觉得疼痛。那根箭插在我的右臂上，我跑动的时候，它也会随之摆动不止，不时从我眼角闪过的尾翼提醒着我它的存在。

我始终无法确定自己是怎么逃脱了变成骨头的命运的，当我发现身后并没有任何奇怪的吆喝声时，竟会感到茫然。那只箭已经消失，但伤口并没有复原。　城市里是一片火海，不时有蓝色的身影穿梭其中。我看到了橡树曾经描绘过的各种建筑，它们在火焰中坍塌，变成废墟；我看到了一辈子都没见过的奇怪装束的人，他们倒在剑下，变成骨头。我闭上眼睛，但我仍然听到远处传来惨叫声，我知道此刻有很多人正从这世上消失而去。

我想到了橡树对战斗的解释，觉得很害怕。我不想变成骨头，我想找一个地方躲起来。但是脑袋里闪过的光告诉我，要在我站立的地方制造一个建筑，还没有敌人注意到我，我可以专心地完成它。我的建筑里射出箭来，虽然我不知道为什么，但这种奇迹般的东西让我感到安全。

随后又是一道光告诉我去对付眼前的那个骑兵，于是我举起剑冲了上去。有几个同伴跟随在我的身后，我们把那个落单的骑兵变成了骨头，但却被一群骑兵包围。我挨了两剑，觉得生命正从我的身上流失。我突然想到了橡树的话：“我们不会死去，我们只是变成骨头。”那个骑兵又举起了剑，我觉得自己变成了树，不论被砍在那里，树枝上，还是树干上，都会倒下。

那个骑兵的剑砍在了我的身上，而我却仍然站着，并挥出了手中的剑，砍偏了，但是那个骑兵却连人带马倒了下去，脸上好像还带着不敢相信的神色。我看着手中的剑，抬起头茫然地看着四周。蓝色的身影一个接一个惨叫着倒下，而我的同伴们始终屹立不倒。“奇迹！”我这样对自已说。那一瞬间发生了什么，我想我永远无法知道。因为在这个世界上有一种力量超出了我们的理解范围，对于这一点我毫不怀疑，就象我从未怀疑过脑海中的闪光一样。

新的军队又被组织起来去讨伐敌人。为了补充在上一次战争中毁掉的那些会冒烟的建筑，我们又去砍树。我知道，这种生活不会持续多久了，战争很快就会结束，但是我突然明白我不是为了什么胜利或永生之类的伟大目的而存在，我活着，只是为了砍树，直到砍倒所有的树为止。我知道，这个梦想永远都无法实现了。

战争在不久之后结束，那一瞬间，并没有人告诉我们，但我们知道了。我没有放下斧子，几乎是下意识地想继续砍树，但是仿佛有什么力量温柔地从我身上拂过，我垂下手臂，站住。眼前的那棵树，和我开始砍它的时候一模一样，我知道，只要再来一斧子，它就会变成一堆木头，但是我不能，所以那棵树就那样站在我面前，像一种嘲笑。突然，我变得很羡慕橡树。

“那只鹰怎么老在一个地方转悠？”身边的同伴突然说，我看了看他，他的脸上没有橡树的影子。我抬起头，看着天空。天空很蓝，一如我第一次看到它的时候。真的，那只鹰一直在同一个地方盘旋飞舞着。然后我听到了橡树的声音——“我们算是活着吗？”

我不知道，我只想继续砍树……

写在后面的话：

只是突然想到了这样的一种逻辑，如果用现实的眼光，看游戏里的一些东西，就会发现那一切很有趣。或者，很可悲。觉得《帝国时代》里面的一个一直砍树的农民的生活，很像我的生活。没有什么目的，只是活下去，甚至把活下去当作了目的。我想应该有很多人和我一样。用游戏的眼光看生活，或者用生活的、现实的眼光看游戏，我不知道哪一个更好笑，或者，更可悲。

DHSW 2000，4

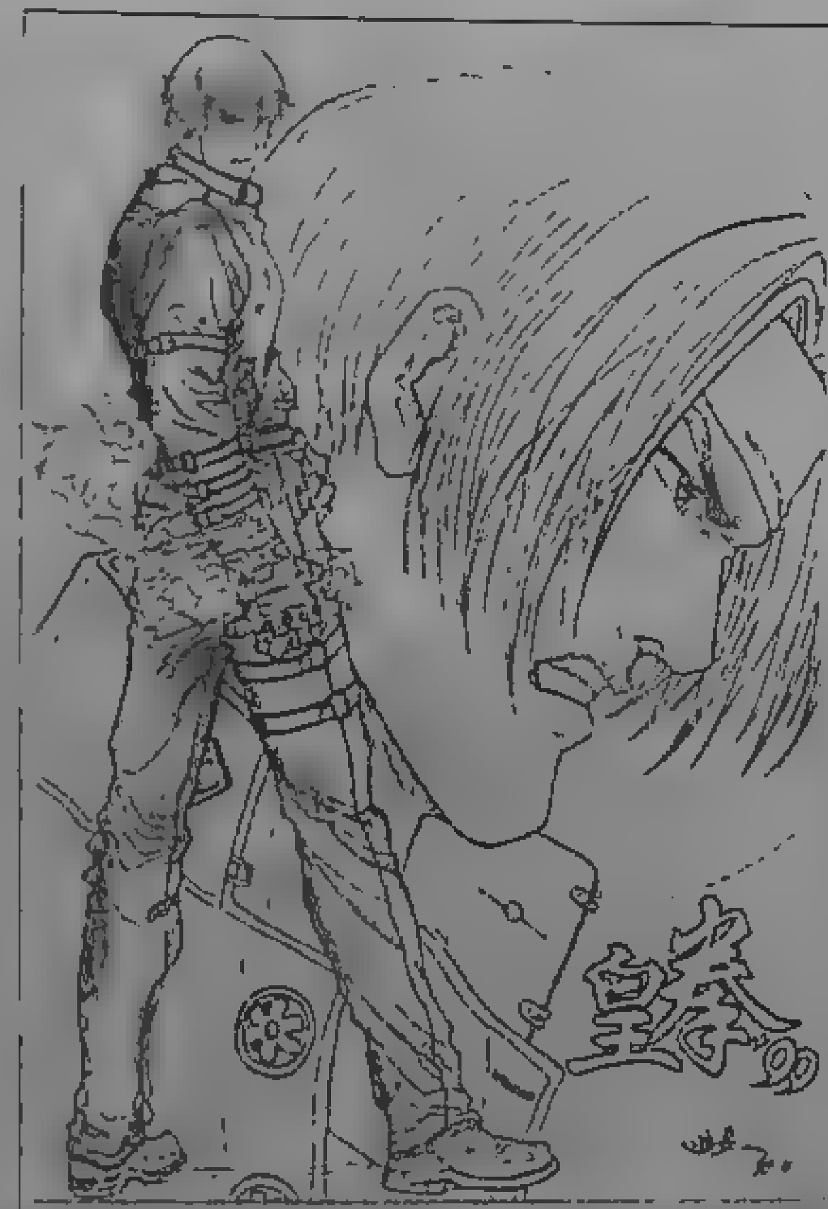
本栏编辑/石子

镜花园

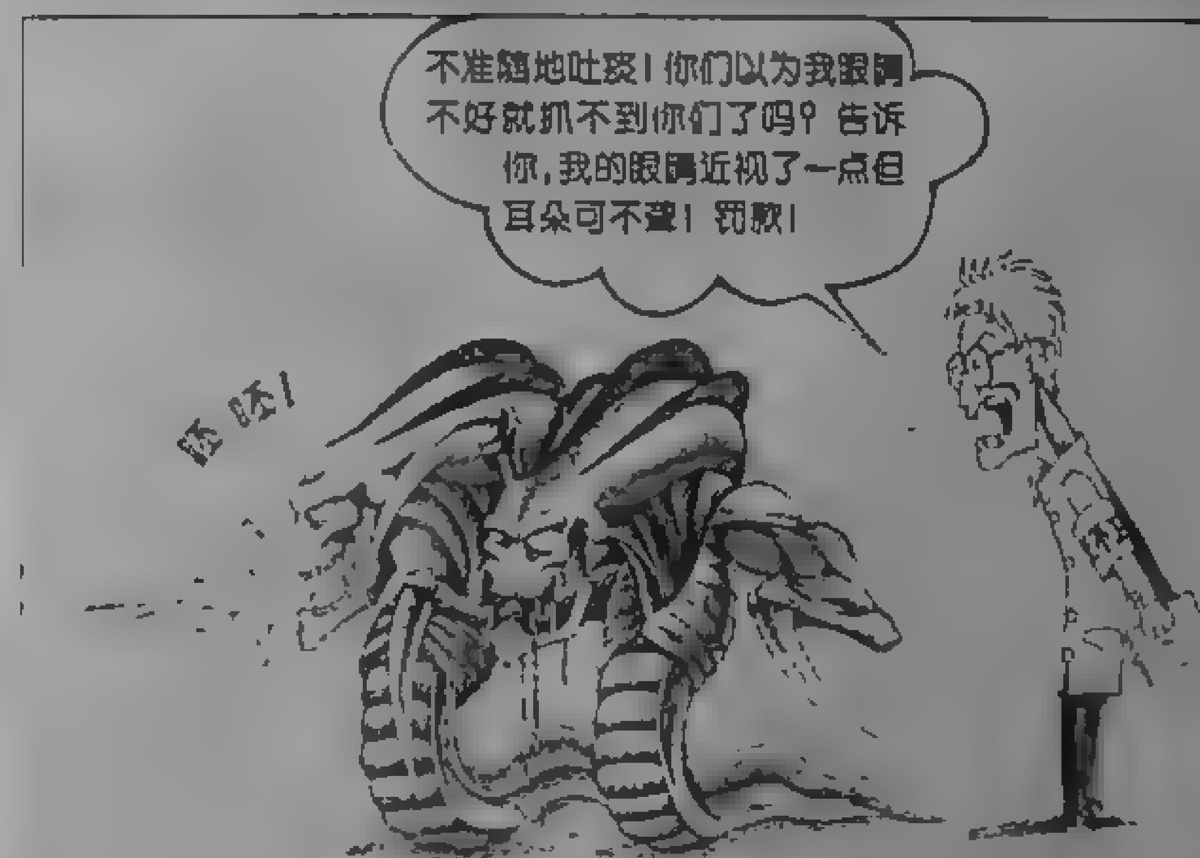
最近，读者对镜花园问得最多的问题是：“花园为啥不收铅笔画稿？”这主要是因为铅笔画容易被蹭掉铅色，自己小心收藏还可以，要是投稿的话，恐怕还未到编辑部就已经面目全非啦。所以，为了减少一些“黑脸包公”（编辑一不小心也有危险 0_0），石子建议大家使用钢笔或毛笔进行创作。当然，把自己心爱的原创作品复印一份寄来，也可以，只是不要一稿多投哦！^_^

至于临摹画稿，很抱歉，再舍不得也要寄原稿过来，不然，石子可分辨不出哪个是自己画的，哪个是拿着漫画书直接复印的哦。0_0

上期最佳作品：福州郑晶的《绯雨闲丸》



《拳皇 99》　浙江　迪生





《星际笑话二则》　江西　李铮

石子：只听说庸医误人，没想到虫子们也上当了。^_^ 不知道是不是因为吃错了药，才会满地乱吐的。



《高达 W》　上海　邱远

石子：哇，怎么都这么严肃？我，我……不记得，有欠二位的演出费啊？！



《星际争霸之第 101 次求婚》　南京　张上上

机枪兵：等我回来后嫁给我好吗？5241！

医疗兵：已经有 100 个人对我说过这句话了，却没一个能活着回来。

机枪兵：我会的，因为我是 6584 啊！

石子解说：6584 就是"留我不死"啊！嘻嘻……^_^



《最终幻想Ⅶ》　武汉　幽幽

石子：升天后的萨菲罗斯可比当大 BOSS 时清闲多了。

萨菲罗斯：活着操劳啊！克劳德这小子整天就知道哄 MM，功夫那么差，要不是我放水让他，他哪里有今天？！

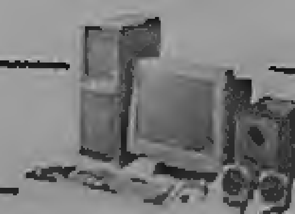


《春丽》　北京　刘东雷



《放浪冒险谭之凯罗》　江西　苏雷

石子：咦，凯罗怎么这么悠闲？该不会是一不小心把剑扔水里了，正在想怎么捞吧？



杏花村

本店酒保：小马

【浙江金华骆渊】不久前，我买了一盒包装十分精美，还带着一本攻略的《最终幻想Ⅷ》的游戏，它的性价比十分诱人，5CD 只 68 元，外包装盒还标有电子艺界出版的标志。当时我以为电子艺界超低价向玩友提供超级大作，就没有多考虑买了下来。谁知没过多久，《电脑报》上登出了一则消息：市面上共有两种盗版的《FF8》。一种 98 元 6CD 加攻略，另一种为 68 元 5CD 加攻略，看到这则消息，对我打击很大。我是一名普通的在校大学生，手头不宽裕，为了购买这盒《FF8》，挤出了 1/5 的生活费，谁知到头还是竹篮打水————场空。

买了盗版的游戏原因固然很多，但其中一个很重要的因素是：盗版商的水平正在日益提高。

目前，国内一些游戏公司正在逐步向广大玩家贴近，不断以较低价位向玩家提供品质优良的经典游戏。如今，这一举动得到了广大玩家的普遍支持，价格的下调使我们有了更大的选择空间，若是正版游戏价格不高，玩家当然选择正版。

可是一种较危险的信号出现了，"高级盗版"来了。游戏可以说是一种高科技的相关产品，所以盗版商也绝对不是笨蛋、白痴一类，他也肯定是"人才"。玩友以前写文章谈论正版时，总是"系出名门，身份高贵"倒象一名贵族，可现在的盗版游戏却西装一穿，头发一理，皮鞋一换，活脱是一名浊世佳公子，也敢光明正大在街上行走了。普通的盗版并不真的可怕，它不会伪装，可是"盗版正版"还真不同，它不但价格不低，而且包装精美，还加上攻略，另外加上几张其他的 CD，一副标准正版的模样。另外有很多正版游戏采用书商发售的形式，使正版和盗版可能混在一起，这更令人难以辨别。我就在书店内看到正版的《西风狂诗曲 2》与 98 元盗版的《博德之门》放在一起，这样的情况很容易让玩友上当。书商可能没有错，他可能并不知道自己卖的是盗版游戏，就像我买《FF8》时，书商保证是正版，因为他从不进盗版。

这样，高级盗版加入市场的情况，极容易混乱刚刚起步的正版低价市场，危害很大。同时，它也打击广大玩友购买正版软件的积极性，上过一二次当时玩家更是如此。其造成的后果是，对以后市场上出现的低价正版冲击很大，形成了盗版光明正大与正版抢夺市场的局面。这时正版游戏市场的健康发展极为不利。

这种现象一定不能忽视。所以，玩友、软件商、大众媒体及游戏厂商应尽量保持必要的联系，及时的将有关的各类信息通过各种媒体进行传播。这方面，书刊报纸就起到先锋的作用。《家游》作为一本为玩友和读者负责的刊物更应如此，不但要尽量多的报导正版的消息，更要揭露各种"高级盗版"的丑恶嘴脸，使广大玩家有所防备，同时，广大玩友自己也要尽量提高警惕，以防止蒙受不白的经济损失，因为以后的软件游戏，包装精美价格高的不一定是正版。

——其实很长时间以来，CD、VCD 和 DVD 的相当一部分盗版已经让人迷惑，抛开包装、印刷不谈，光盘上的识别码也与正版别无二致。小马就至今看不出半年前在音像店买的几张 CD 到底是正是邪。现在，类似的"精装盗版"开始侵人游戏领域，令玩家与厂商叫苦不迭。我们很有理由怀疑这些盗版的源头，怀疑它的生产营销网络，直至怀疑有关部门的管理制裁手段和具体实施情况；但目前首先能够做的，还是与厂商携手大声疾呼，聊以警示天下……

【福建古田林融】写信是早有的念头，但是由于时间的关系一直未能付诸于行动，这次看了第三期的"攻略手记"真是忍无可忍了，总觉得有说些什么的必要了。《轩辕剑三》的攻略，说实在的，有点那个……一路平铺直叙，又无感情，又无意义，众多的支线任务和隐藏宝物和情节却只字未提。这样的攻略也敢称"完全攻略"。希望在今后《家游》这块"圣地"上别再如此浪费纸张资源了（环保？）。

在这儿，顺便提些建议吧！（喂！小马哥，可别睡了，我话还没完……）贵刊前半部分的游戏内容亲切活泼，而后半部硬件知识深奥难懂，二者间的落差未免也太大了。在这儿打个不很恰当的比喻：一个人若想买台 VCD，那当然更喜欢去专卖店买了，而不会去既卖 VCD 又卖传呼机甚至于食品的杂货店，办刊若能"纯"一些更好。多数贵刊的读者想必都是为了游戏部分（从杏花村和读者调查可看出），希望能看到改版后的《家游》——"纯而精"。

最后，讲点我的事吧。越来越觉得我的第六感很离奇。比如：99 年 1、2 月间就想写信给贵刊提议给"正版"征文，结果笔还未动，征文却已开始了；前些日子构思了一个"梦中游戏"题材的文章，想投给贵刊，却发现了《死亡游戏》，构思极为类似；还有上学期期考复习，从众多题目中总觉得一两题感觉上有些异样，但未予注意，结果期考却正好有这一两道题，真是欲哭无泪……诸如此类。要是能预知高考就好了（总觉得这封信的提议和内容又会有人比我捷足先登了——写信，这种落后通讯的悲剧）。

——游骑兵对《轩辕剑三》的处理是先登支线任务再上主线流程，似乎有些悖于常规，其实是很实用的，也符合先点后线先局部后整体先上酒后上菜……的游戏进程。非常感谢林融的建议，下一次灵感萌发，可要马上来信哦！

【形像】说实话，最近的杂志，我是说所有的电脑和游戏方面的杂志，都让我感觉不太妙。原本我是《家游》、《电商》、《大众》、《电软》还有《电游》都要买的，但现在我已经决定只买《家游》和《电游》了。这和上网自然有很大关系，但更主要的是，我认为，除了玩家以外，不管是游戏制作者还是撰稿人，在游戏以及文章中都表现

出太多的应付意识和功利意识。换句话说，从他们身上，我已看不到对游戏应有的热爱。这似乎并不是谁的错，而是许多人走进了误区。关于这方面我不想谈得太多，唯一想说的是，有必要将游戏做得没攻略就难以完成吗？游戏难度毫无道理的增加是游戏制作者走入的最大误区之一。这样，为了完成游戏，玩家就必须买攻略，照着攻略一步一步的完成游戏。说实话，一次两次可以，大多如此就乏味甚至生厌，谁喜欢像个白痴一样，照着攻略走到一个地方，和一个事先就知道的人进行事先就知道的对话，并导致一个事先就知道的结果。而因为买攻略的人多了，写攻略的也相应增加，不管自己喜欢不喜欢，只是看别人是否需要。即使不喜欢的游戏，也硬着头皮打完，写出来东西不但公式化，而且根本没有一丝一毫对这个游戏的喜爱，反而是一些故作姿态的搞笑。（我以前还挺喜欢看搞笑的部分，但后来就发现越写越滥，越写越贫，最后就是千篇一律，看着就烦。你们刊物中这种现象要少一些，但说实话，最近看"佳赏"和"流空"有点儿看不下去，尤其是"佳赏"，太模式化了。"佳赏"有它应有的样子，独到的眼光是必不可少的。你去过城市猎人的竹叶没有，他虽然只是对D版进行一些简要介绍，但其严谨的态度、深入的分析给我留下了很深的印象，虽然他也有不足，但我觉得比堆砌的废话要好得多。

当然，把话说回来，现在许多编辑撰稿人的种种令人难以接受的行为，都是游戏制作者的作为直接导致的，给游戏复杂的设定和操作，必然造成玩家对于游戏基本成份介绍的直接需要，但这些基本成份对于没玩这个游戏的人来说……于是就成了这样一种局面：当你正玩某个游戏而正好有它的介绍时，你把杂志当成宝贝，而更多的时候，你只是把它翻翻了事。

《家游》作为一本在我眼中还算严肃的刊物，逐渐流露出妥协的一面，像登广告，我无所谓，但有些妥协，完全是害人害己。我很想说：应该多些批评的声音，应该多些对游戏制作者以及游戏本身的刻薄。我越来越反感他们中某些人所表现出的得意忘形。Eldos 是最好的反例。《FF8》移植过来是个什么破样子，引擎比《FF7》还烂，《古墓》被骂得不行了，还一个接一个的出。他们把劳拉当摇钱树，把玩家当成可以玩弄于掌股间的什么。而且还有一大帮人跟 EDIOS 学得象模象样。SQUARE 不例外，《最终幻想》的魅力的确难以抵抗，大家把它当成游戏界的某种境界，一向觉得它有称之为艺术的理由，而现在史氏在干些什么？量产《最终幻想》！去掉书名号我感到悲哀，我只希望《FF9》能用真实的声音对我说：你错了。有些杂志好像骂国内的制作骂得比较厉害（有些则相反，捧得一塌糊涂），其实国外的一样该骂（骂这个字过于偏激，那么就叫批评吧）。我看不到什么批评，有也少得可怜。或许大家对这个那个游戏都有不少意见，或许编辑以为要是批评了就没人玩游戏，没人玩游戏了就……恰恰相反！现在游戏界最大的敌人是什么？是厌倦情绪。说出来就是：没什么意思。为什么觉得没什么意思？因为太多，玩一个，想着另一个，那边一个预览，这里一个抢鲜出击，还有一个好评热卖中。杂志上也说：这个是一定会甘心沉迷其中，那个是绝对不容错过，还有一个是更不能错过了！都说好好好，那看来只有都玩了，反正D版也便宜。玩这个操作复杂，玩那个卡住了，看攻略好像是废话多，关键时刻含糊其词，只好放弃；还有一个老是死机和出现莫名其妙的问题，下补丁补来补去越补问题越多，最后火了，心中只想着升级有个P用，只是助长那些程序员编程时的不严谨，"反正硬件要升级，我这算法差些没关系"。

说了这么多，不知道石子头上开始冒烟没有。说这些话可和《白发魔女》的事扯不上关系。哈哈，更不是什么发泄。我只是希望把这番话，对既是编辑又是朋友的石子说出来。至于你是否能将某些话转告相关人士，就不是我所关心的了。我只保证我看上去头脑清醒就行了，至于别人会怎样，我不太关心也无力关心，因为我实在不知道对于他人而言什么是好，什么是不好。我不想像什么自以为了不起的人那样去影响别人，以为自己帮了别人天大的忙。他人的自由，是我的禁区。不过如果你高兴的话，希望能给小马看看上面相关的内容，不是想进村，而是因为他多多少少还是显出对玩家的几分真诚。

——形像是我自作主张请进来的，因为他的话代表了相当一批较为成熟的玩家，并且对小马提出了很有新意的表扬，呵呵。"厌倦情绪"确实切中要害，它的滋长缘由很多，时尚流行的周期衰减，商业运作的成败和疲惫，理想与现状的矛盾冲突，市场机制的阶段变化，个人的心理甚至生理因素等等。或许对于那些沉迷游戏或对游戏有盲目认识的人来说，适当地"厌倦"一下是有好处的，就像小马适当地向酒里兑水一样……

【湖北武汉常青兔】经过贵刊"知己空间"的介绍，结识了不少来自全国各地的帅哥酷男、靓女辣妹！（喂！VV，有在看吗？）不过，只有一位朋友让我十分吃惊，在"知己空间"里，我的性别明明是"雄"性嘛！结果……（挥泪），他以，以"大姐"来称呼我！肉麻死了，你有在看吗？我很想扁你耶！（喂，喂！板凳在哪？）

4月份《家》VV 所说的"私人信件被老师看"事件，我才是真正的受害者，那封信可是我写的！不过，幸好里面全是英文和鸟语，所以区区一历史老师怎么可能会看懂！（哇哈哈……）听 VV 说，那老师不仅看了，还将本人的别字一一用红笔勾了出来，真是的……（喂！给点面子嘛！要知道兔子是爪子耶！能写字就不错了……）

我已是《家》3年的老读者了，对《家》总有种很特别的感觉！而且每期必买，我们班的同学也很喜欢《家》，所以每当我买了《家》后，他们便都"冲"了过来，"野兽"般地抢过我的《家》，每个人轮着看，最后还给我时，已经变成了《家》的报纸版！唉，人在江湖呀……（忍住泪水）。其实高一时，我们班同学还不知 PC Game 为何物，更谈不上玩了。自从看了《家》之后，就经常拉兔兔去联机，那时最喜欢《帝国》，而且十分沉迷。画画的时候还有人右手拿着长木棍，左手拿着画架，以为自己是"长剑手"，还学着它们的姿势走来走去，我们一看，都乐了，于是便都学了起来。那时，我扮的是"牧师"，不停的招唤（受不了）。不过这样倒也挺好玩的！到了高三班上兴起了《星际》，它更加让我们兴奋，经常几个人一起通宵联机！第二天，我们班就好像成了"动物园"……就这样，使我的《星际》功力真的是大增不少！由于我们班的E文不太好，所以上英语课时，便有人不停地"My life for……""Where is hurt！"

"Let's move！Go,Go,Go！"等等，搞得英语老师糊里糊涂的，真笑死人了！有时，门不小心被风吹开了，我便大叫道："不好！P的隐形刀兵来了，老师！危险！"，搞得班上一片大笑！我们不仅玩，而且还理论联系实际，研究各种战术打法，还借鉴了不少前人的战术，什么毛爷爷的"蘑菇战术"，"闪电战"之类的，这些战术在实战中真的起了很大的作用。

现在马上就毕业了，所以玩 Game 的机会也不多了，但我也经常回忆起以前那些玩 Game 的美好时光。好了，感谢《家》给我的美好回忆，祝《家》越办越好！

——小马蛮敬佩这位历史老师的，他改你的错别字可不是份内职责啊，这是帮你进步呢！高三了还通宵玩游戏，这不是想"辣手摧花"吗？珍惜自己"怒放"的年华吧，拿青春赌明天不是这么个赌法。

【福建晋江张升鹏】会考刚过，"黑色七月"正步步逼近。看起来我的"精遇"和第3期中湖北十堰的席磊差不多，"同是天涯沦落人"（不好，班主任又来扫荡了……化险为夷）。

在我开始懂事的时候，游戏时代已经开始，常常为玩游戏和老爸"警察捉小偷"，但也有失利的时候，免不了的是"竹笋炒肉丝"；可是，我当时只怪父亲为何这般"心狠手辣"。后来，我才逐渐地发现，父母为了我日夜操劳，为了让我把书读好，更为了让我上大学，他们用心良苦，我心领了。"可怜天下父母心！"其他家长何尝不是这样。他们不希望自己的孩子把太多的时间浪费在玩游戏上。

但我认为玩游戏与学习是可以并存的，当然，前提是先学好了再利用游戏调整休闲一番，做到"劳逸结合"。当然本人尚未达到那种境界。就在这大考小考连续轰炸，让我几乎窒息的时候，我也会留下一口气来买一本《家游》。

记得那是一个三年前的暴风、雷雨交加的日子，那天，就是我97年中考的时候，我习惯地走到书店，习惯性地买下一本《家游》。托福，我考上了高中（好险！只差半分我就完了）。

高中时代，也是我经历辉煌与阴晴的时代。父亲的汗水加母亲的泪水，使我"千万次、千万次，我一定……"然而，曾经"清华北大"的誓言似乎被我麻木的神经所遗忘，我开始了网络、电脑之旅。

"衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。"我拿自己的前途去干网络、玩电脑，到现在年级四五十名，梦想破灭。但我相信，我并不比别人笨，只要肯下功夫，我一样可以考得很好的（不妙，"老虎"又来"巡山"，打住——继续）。再一百多天就高考了，我现在已经开始加速了，但我最大的希望就是，广大的学生读者们都应处理好学与玩的关系，毕竟在未来的社会竞争日趋激烈，没有一技之长是无法立足的。21世纪是属于我们这一代人的，我所采取的方法就是——鱼与熊掌通吃。我天性爱玩，可是我不能，也不可以让自己埋没，不能让父母失望……

再回首，十几年的游戏生涯！游戏仍然是我所爱。但是时间不留人，当你想把它紧紧抓住时，它却稍纵即逝，如同那东去的长江之水。矛盾时时有。我常常在课堂上活跃地思维：化学课——泰伯利亚，物理课一讲到动量，好了——极品飞车，再者英语课马上进入全英文版的 FFⅧ，如此如此……

我在通往大学的路上苦苦行进，徘徊，正如我发现自己一样，大部分学生的普遍弱点就是无法自我控制——每次移动鼠标，再想到父母那"期待的眼神"，再想想自己的功课已经落后多少了，不由地颤抖起来……

这几天，我真的狠了心，说一不二，专心起来。因为，"留得青山在，不怕没柴烧"。我爱电玩，我爱《家游》，只要不是穷得连饭也吃不起的话，我与《家游》同在。有志之士及广大同命相怜的人们，给我来信好么？我的地址是：福建晋江青阳霞行张48号（362200）。

——张升鹏信中的字迹有好几种深浅不同的颜色，一看就是地下活动断续完成的杰作。这些在深夜或是在课堂上给杂志写信的朋友，真是令人喜忧参半。你们对游戏、对电脑的热爱，对我们共有的《家》的热爱，让小编们十分感动和振奋；可你们这样会影响身体和学习，实在不值得提倡。从一段段话语中，小马看出现在的学子们真是越来越成熟，反正道理说得比谁都明白，那么，请多一些自制和坚持吧。

"五一"又有了七天假期，一年里的法定节假日已接近全年的三分之一。在人们逐渐重视娱乐方式与质量的日子里，希望《家游》能给大家带去更多的欢乐。祝大家"五一"愉快！

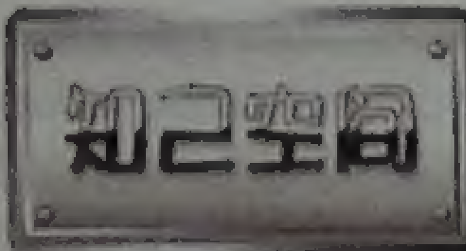
2000年第3期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：

1. 文渊阁：沉睡岁月
作者：Shydog
2. 特别企划：玩家沙龙·无言以对
作者：耀炎长
3. 攻略手记：最终幻想Ⅷ系统详解
作者：Round Knight

2000年第3期幸运读者名单

广西柳州 刘晨昊　四川成都 周刚
天津 张涛　广东广州 李国中
山西太原 耿强　广东佛山 严斌
陕西西安 翁彬锋　重庆 李乾亮
湖南永州 廖英　山东宁阳 姜涛
山东胶州 高野　上海 金鹤
河北保定 王昊　辽宁本溪 王放
陕西西安 郝伟　安徽合肥 郑江山
北京 路杰　青海西宁 周英
黑龙江鸡西 王松芝　江苏徐州 孙继田



给我一个空间，很多人走过，忽觉到心灵的间隙……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京 813 信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

彭婵(♀18)
昵称：蚕宝宝
星座：魔羯
地址：湖北省对外贸易学校 97034 班
邮编：430079
征友留言：哈喽，大家好！我是个没有游戏就不能活了的 crazy game girl，喜欢 FF 吗？喜欢 MM(魔法门)吗？喜欢生化吗？想交朋友吗？那好，给我来信吧！

戎晨(♀18)
昵称：Aelen
星座：天蝎
地址：上海市杨浦区江浦路 2009 弄 7 号 602 室
邮编：200093
征友留言：我是一个开朗活泼的女孩，热衷于打网球、listen music、play computer 等，但是对 computer 的一切还不是很熟悉，请朋友们多多指点哦！

龙祯薇(♀17)
昵称：龙龙
星座：双子
地址：湖北武汉第十一中学高二(1)班
邮编：430000
征友留言：友情如火，友情如酒，只有燃烧尽心中每一滴热情，才能酿造出醇至香浓的美。拿起笔来我的朋友，远方的我正期待着你的回音。

翁丹美(♀19)
昵称：小美
星座：处女
地址：浙江台州光大外国语学校高二(1)班
邮编：317500
征友留言：一个极力渴望自由的女孩，执着地等待你的来信。请提起你的笔，你我将不再遥远！

许晴(♀17)
昵称：晴儿
笔名：晨菲
星座：双鱼
地址：内蒙古包头市第九中学高三·6 班　高峰转
邮编：014010
E－mail: chenfei@ sina. com
征友留言：我渴望飞翔，因为青春万岁；我渴望朋友，因为缘份珍贵。期待着军营中的男子汉和我成为好朋友；期待着爱哭、爱笑、爱玩、爱闹的你和我联系。一位花季女孩在遥远的北疆用心等着你！

张一帆(♀18)
昵称：猫猫
星座：金牛
血型：A
地址：北京市西城区西内大街桃园一区 19 号楼三单元 602
邮编：100035
征友留言：本人最喜欢回合制策略游戏和 RPG，次喜欢模拟经营、即时战略。酷爱看书、看花、看草、看天、看海、看小鸡、看小猫、看电影、看……看人，听交响乐、摇滚，还喜欢笑。热烈欢迎天下有共"识"的"心友"来信。

范祎莉(♀18)
昵称：Angel
星座：牡羊
地址：上海市杨浦区控江路 1734 号 503 室
邮编：200092
征友留言：我是一个与内向无缘的女孩，整天活泼好动。我热爱音乐(特别是欧美的)、与朋友聊天。虽然在电脑方面我只是个初学者，但我对电脑的痴迷程度是天地可鉴的，望友人能多多指教！

张大海(♂24)
别名：Ben Zhang
地址：24. CARISBROOKE AVENUE BEESTON. NOTTINGHAM U. K. NG9 2HW
E－mail: kkkdiablo@ yahoo. com
征友留言：我是一个在英国的留学生，无论什么游戏都玩得很好（除了恋爱游戏），尤其擅长《铁拳 TT》和《星际争霸》；我也喜欢音乐和足球，大学曾组过乐队。愿我们能成为朋友。

梁炫峰(♂18)
昵称：魔
星座：巨蟹
地址：上海市杨浦区敦化路 6 弄 8 号 102 室
邮编：200093
征友留言：本人喜爱音乐，但五音不全；喜爱文学，但光看不写；喜爱运动，但最怕吃力；喜爱 PC，但至今仍无。希望与世上所有的同类成为朋友（无论是男、是女、是人、是神还是魔，来信必复）。

吴雷(♂20)
星座：天蝎
地址：贵州省贵阳市公安局白云区分局刑侦二队
邮编：550014
征友留言：过早的参加工作，使我损失了许多时间，但我仍然忙里偷闲去玩一玩我喜欢的电脑游戏、足球、游泳。期待着有志趣相投的朋友来信，切磋一下，共同创造一个美好的"高达世纪"。

王平(♂19)
职业：军人
星座：魔羯
地址：北京市安外北苑四号院 30 分队
邮编：100012
征友留言：身在军营中的我喜欢 PC GAME、音乐、旅游。严肃的军装遮不住我活泼的心，我将用真诚来对待每一位朋友。

梁雁东(♂23)
昵称：冬瓜
网名：孔明
星座：天秤
地址：新疆喀什行署信息中心任晓曼转
邮编：844000
E－mail: liang－yd@ 163. net
征友留言：作为中学教师的我是 PC GAME FANS，但面对传统教育模式对学生的禁锢却显得力不从心，甚至无奈的只想把无聊解放，但我还有你们——战友！

李峙(♂18)
昵称：zealot
星座：天秤
地址：四川省南充高级中学高 2001 级 7 班
邮编：637000
征友留言：爱江山更爱美人，爱 PC GAME 更爱 STAR CRAFT。本人愿结交各路街机、PC GAME 英豪，特别是 STAR CRAFT 的爱好者。愿你我能通过 GAME 架起一座友谊的桥梁，一起"笑傲江湖"。



《家用电脑与游戏机》创刊六周年

暑期改版行动策划中……



- 国际标准大16开
- 胶版正文128页
- 铜版彩页32页

《家用电脑与游戏机》增刊

《游戏胜经 II》

正文：192页　彩页8页

定价：15元

即将上市

封面陈列—《游戏之王》/《典藏本》/《世纪增刊》

家用电脑与游戏机

招聘专栏编辑   名

国内统一刊号:CN11－3450/TP　　定价:6.80元